
KULT
CULTURA DE VIDEOJUEGOS
Número_06
REVISTA DE VIDEOJUEGOS // DISTRIBUCIÓN GRATUITA
ASSASSIN'S CREED
obsequio de:
GameStop









La batalla por liderar la nueva generación lleva ya más de un año en marcha, ahora los jugadores empezamos a disfrutar de esta encarnizada lucha, con títulos espectaculares que auguran años de mucha diversión. Entre la avalancha de títulos de esta Navidad, cabe destacar tres juegazos: Assassin's Creed, Call of Duty 4 y Super Mario Galaxy.

Los dos primeros son claros ejemplos de lo que vamos a ver los próximos años, con carencias como la monotonía o la corta duración, pero con pros increíbles como el apartado gráfico, la jugabilidad o que estén traducidos y doblados a la lengua de Cervantes, ¡ya era hora! Por otro lado Mario y su Galaxia, siguen demostrando de lo que es capaz Wii en cuanto a diversión e innovación, se ha llevado el primer 10 en la historia de KULT. No nos dejamos al PC, que está disfrutando de lanzamientos memorables como: Crysis o World in Conflict, con géneros que las consolas nunca podrán arrebatarle.

En este número de KULT hemos dado cabida a nuevos colaboradores, sangre nueva que ahora fluye por nuestras venas y que aporta frescura a los contenidos, os traemos también al "loco del machete", para dar caza a los incautos que osan errar en el mundo de los videojuegos.

Todo el equipo de KULT queremos desearte feliz Navidad y que aciertes con tus regalos. En las siguientes 80 páginas te ayudamos a elegir ...

BA_ BACKSTAGE

Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

TeaTimeStudio.com
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Ernesto Gámez
David Martínez (mondotoyz)
Redacción

Rubén Ortiz
Alberto Ribes
Aleix Ibars
Marc Logarich
Jaume Rojo
Dragomir Krassimirov
Rodrigo González
Manuel Sagra
Cristian Viver
Colaboran

Imaglo. Gerard Riera
Fotografía

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com

KULT se distribuye en:
Las tiendas GAMESTOP
Busca tu tienda **GAMESTOP**
más cercana en:
www.gamestop.es



FRACTURE
EL NUEVO SHOOTER DE ELECTRONIC ARTS PROMETE HACER TEMBLAR LOS CIMIENTOS DEL GÉNERO, CON SUS ESPECTACULARES GRÁFICOS Y SU FÍSICA REALISTA, QUE NOS DA EL PODER DE DEFORMAR Y DESTRUIR EL TERRENO A NUESTRO ANTOJO.



THE CLUB
EN EL FUTURO, CON TAL DE MANTENER A LA GENTE CALLADA Y CONTENTA, EL GOBIERNO ORGANIZA PELEAS A MUERTE ENTRE CIUDADANOS ELEGIDOS AL AZAR Y LO RETRANSMITE POR TELEVISIÓN. Y ESTA VEZ TE HA TOCADO A TI.



LITTLE BIG PLANET
MUÑEQUITOS DE TRAPO, GRÁFICOS ULTRA-REALISTAS Y LA BELLEZA DE LO SIMPLE HACEN DE ÉSTE UNO DE LOS JUEGOS A LOS QUE LOS POSEEDORES DE UNA PLAYSTATION 3 NO PUEDEN QUITARLE EL OJO DE ENCIMA.

LITTLE BIG PLANET
UNA PEQUEÑA MARAVILLA.

¿DESDE CUÁNDO ES DIVERTIDO PONER PIEDRAS EN UNA PALANCA DE MADERA PARA QUE SE ABRA UNA PUERTA? ¡DESDE QUE JUGAMOS A LITTLE BIG PLANET!

Hay un juego que, pese a su aparente sencillez, centra la atención de muchos poseedores de Playstation 3 y de muchos que desearían tenerla por y para juegos como este. Hablo de Little Big Planet, la primera y genial creación del estudio de Mark Haley: Media Molecule.

A finales de octubre, en el Art Futura de Barcelona, tuvimos la ocasión de hechar unas partidas a Little Big Planet con Mark Haley y parte del equipo creativo de Little Big Planet, y salimos de allí tras confirmar lo que ya sospechábamos: estamos ante uno de los títulos más bonitos y revolucionarios de la nueva generación de consolas.

Little Big Planet es una adaptación digital de los juegos sencillos a los que todos hemos jugado de pequeños, manejando figuras en entornos más o menos improvisados. Aquí no hay monstruos, ni alienígenas, ni una tierra a la que salvar del mal: aquí sólo hay cuatro muñecos de trapo de apenas unos centímetros y escenarios hechos de cartón, piedras y madera. El objetivo del juego es llegar a la meta de cada nivel, pero no antes que los demás muñecos, sino con su ayuda y compañía.

La clave para que Little Big Planet sea un juego divertido es, además de su simpático diseño y enfoque, la física. ¿Desde cuándo es divertido poner piedras en una palanca de madera para que se abra una puerta? ¡Desde que jugamos a Little Big Planet!

El título del juego, Little Big Planet, hace referencia al planeta que se da a cada jugador la primera vez que ponen el juego. En este planeta hay algunos niveles de prueba, pero lo divertido y estimulante es que gracias a un intuitivo sistema de edición de mapas, uno puede crearse sus propios entornos, sus puzzles lógicos y sus decorados. Para ello cuenta con miles de elementos prediseñados, que además pueden ser modificados o combinados entre ellos, siempre contando con la física: el peso y la densidad de los objetos; la gravedad y el equilibrio son totalmente realistas, y hay que comprender cómo funcionan para sacarle el máximo provecho a Little Big Planet.

En mi partida, por ejemplo, puse una gran placa de madera a unos centímetros del suelo, le hice un par de agujeros y la activé. Pero no había contado con la gravedad… y cayó al suelo inmediatamente. 2º intento: volví a poner la madera, pero esta vez le puse un tornillo en la base. Resultado: al no estar el tornillo perfectamente centrado, la madera osciló y giró sobre éste hasta golpear con otra madera que había al lado, convirtiéndose en una precaria plataforma por la que tendrían que pasar los muñecos de trapo para llegar al final de la fase. ¿"Pillas" el concepto? Pues ahora, a las maderas y a los tornillos, añádele piedras, cuerdas, engranajes, cohetes de propulsión, muelles y todo lo que se te ocurra. El potencial de Little Big Planet es simplemente infinito.



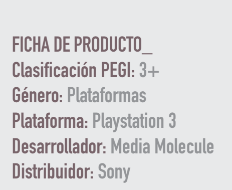




Personalizar el juego ya no es sólo una alternativa interesante: es el objetivo del juego. Incluso al crear el muñeco que manejaremos, las posibilidades son altísimas. Yo le puse una colorida máscara de lucha libre mexicana, un traje apretado de cuero y una capa roja, intentando imitar mi estilo cuando salgo los fines de semana. El muñeco de Mark se puso una capa largísima, que además de quedarle muy hortera era un ejemplo perfecto de los efectos de la gravedad y el viento. Los que quieran ir más allá y jugar con los muñecos virtuales en su jardín de infancia, podrán hacerlo subiendo una foto del lugar a su consola y utilizándola como fondo del nivel, rememorando así los años en que volvían a casa con los pantalones llenos de barro.

Aún no hay fecha oficial para Little Big Planet, pero está claro que el juego está destinado a convertirse en uno de los nuevos iconos de la consola de Sony, además de en un nuevo protagonista de la cultura Pop que rodea al mundo de los videojuegos.

Arnau Sans

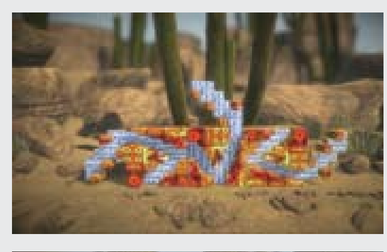


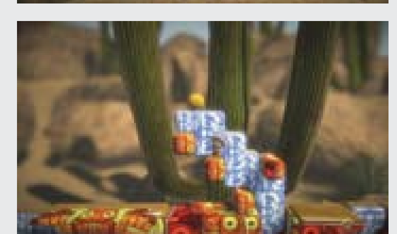
FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Plataformas
Plataforma: Playstation 3
Desarrollador: Media Molecule
Distribuidor: Sony













*EL JEFE MAESTRO DE LOS PADS

Microsoft pone a disposición de los más acérrimos fans de Halo este sensacional pad, que le declara la guerra al aburrido blanco de los pads de la consola de Redmond. Este mando va decorado con ilustraciones del famoso dibujante de cómics Todd McFarlane. Evidentemente, dispone de la última tecnología inalámbrica con lo último en: precisión, velocidad y exactitud: 2,4GHz; alcance de 10 metros y efecto de vibración ajustable.

Un mando de edición limitada digno de las colecciones más frikis que además incluye una figurita de Halo, Jefe Maestro o Covenant Brute, una excusa más para regalarte algo jugoso estas Navidades.

FOTO: PERICOBJA. PRODUCCIÓN: SNOWPLANETBASE





*MICROSOFT SIDEWINDER

Microsoft está decidida a recuperar el mercado de los ratones de gama alta para PC, que dominó hace unos años. La última prueba de ello es el nuevo ratón SideWinder, especialmente diseñado para los Hardcore Gamers.

El ratón no es pequeño, pero su lista de virtudes tampoco: en su interior se alberga un sistema de pesos que permite al usuario modificar el peso del ratón: más pesado para mayor precisión, más ligero para mayor velocidad. Cuenta además con tres botones con los que ajustaremos la sensibilidad: baja, media o alta; perfecto para sacarle el máximo partido a los FPS sin tener que modificar configuraciones de Windows a mano. Su láser proporciona una precisión de movimientos altísima: 2000 dpi.

El nuevo Sidewinder tiene detalles en todos sus costados. Además de los 5 botones programables, el lateral izquierdo del ratón tiene un pequeño LCD en el que veremos la sensibilidad actual. La base del ratón también es intercambiable e incluye 3 materiales distintos que aportan diferentes sensaciones de juego al recorrer a toda velocidad tu mesa. Tú próximo enemigo está perdido.

FOTO: PERICO&JA. PRODUCCIÓN: SNOWPLANETBASE



*UN PACK MUY FUERTE

Estas navidades se presentan muy calentitas para los amantes de los videojuegos, especialmente para aquellos que disfrutan cada fin de semana de los combates de la WWE. Sony y THQ han lanzado ya un pack que incluye la Playstation 3 de 40 GB y el juego Smackdown vs. RAW 2008 a un precio más que suculento: 439.99 €

Gracias a esta oferta, podrás descubrir la nueva generación de videojuegos y la verdadera alta definición. Si dispones de un buen televisor, prepárate para dar un auténtico salto tecnológico con el Blu-ray de Playstation 3. El Rey Misterio, Batista o el Gran Khali serán los invitados de honor en tus sesiones de juego, a las que ya puedes añadir grandes títulos como Ratchet & Clank o Uncharted.

Que se prepare la competencia, porque está a punto quedar tendida sobre la lona del cuadrilátero.





GUITAR HERO 3

¿ERES O NO UNA LEYENDA DEL ROCK?

Es un hecho, Guitar Hero ya es toda una leyenda en el mundo de los juegos de música. Hay que decir que las 3 versiones existentes del juego no han variado mucho en el aspecto visual, pero sin duda es el de menos importancia, ya que lo que cuenta aquí es la jugabilidad y la buena música… ¡Yeahh!

Guitar Hero III: Legends of Rock ya es un título de nueva generación, y ello conlleva un pequeño lavado de cara, algo que le da al título un nuevo aspecto gráfico, más acorde con la nueva hornada de consolas.

Guitar Hero III contará con los más grandes maestros de algunos de los mejores temas de la historia, como los Sex Pistols, Muse, Kaiser Chief, The Killers, Guns N Roses, Iron Maiden, y muchos otros. El juego añadirá nuevas características nunca vistas en la saga, como enemigos finales, entre los que se encuentran Flash y Tom Morillo, y un completamente nuevo modo de batalla multijugador, tanto para el duelo cara a cara, como para el modo cooperativo.

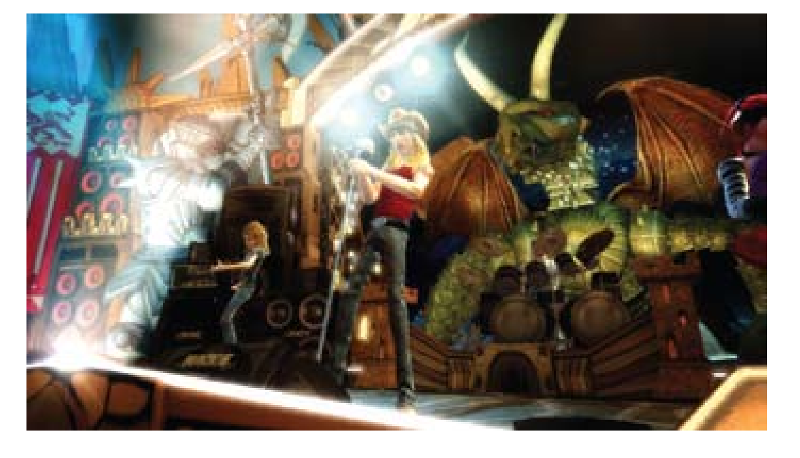
Guitar Hero III se nos presentará con una nueva replica de la Gibson Les Paul (Kramer Pacer para PS2) con un nuevo añadido: la posibilidad de intercambiar las carcasas y el aspecto de nuestras guitarras.

Ernesto Gámez

clasificacion PEGI: +12
género | Habilidad
desarrollador | Red Octane
distribuidor | Activision
plataforma | Xbox 360, PS3, PS2, Wii, PC
web | www.guitarhero.com







DEVIL MAY CRY 4

EL DIABLO VISTE DE ROJO

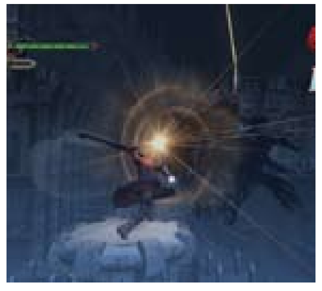
clasificacion PEGI: +17
género | Acción
desarrollador | Capcom
distribuidor | Proein
plataforma | Xbox 360, Playstation 3
web | devilmaycry.com



Muchas cosas están a punto de cambiar en la genial saga Devil May Cry, de Capcom, con su cuarta entrega. Lo más destacable es que el juego deja de ser exclusivo de las consolas de Sony y aparecerá, además de para Playstation 3, para Xbox 360 y PC. Otro cambio significativo en el título es la inclusión de un nuevo protagonista, que ya vimos anteriormente en Devil May Cry 3: hablamos de Nero, caballero de la Orden de Maken, seguidor del guerrero Sparda, que ha realizado el juramento de aniquilar a todos los demonios.

Nero y Dante compartirán el papel principal de la historia de este nuevo Devil May Cry, alternándose para combatir el mal que amenaza a la humanidad, como no podía ser de otro modo. Para ello, Nero cuenta con los poderes de su brazo derecho, capaz de lanzar devastadores ataques mágicos sobre los enemigos.

La potencia del hardware de nueva generación hace posible que Devil May Cry muestre un aspecto totalmente alucinante, con escenarios tan ricos como enormes, y enemigos tan espectaculares y gigantescos como el Demonio de Fuego Berial. Parece que eliminar a los demonios de la faz de la tierra será más difícil y divertido que nunca…
Arnau Sans







ARMY OF TWO

DOS HOMBRES Y UN DESTINO

Cuando un solo hombre no es suficiente para derrotar a un ejército enemigo, es hora de enviar a… ¡Dos hombres! Army of Two, la última creación del estudio de Montreal de Electronic Arts, nos mete en el papel de dos soldados mercenarios contratados por el gobierno de Estados Unidos para solucionar algunos de sus problemas bélicos.

Puede parecer que dos hombres no puedan hacer gran cosa, pero no es así. Este ejército de dos soldados es lo más letal que ha pisado nunca un campo de batalla: sus armaduras, su arsenal y sobretodo su sangre fría, los convierten en una auténtica maquina de matar bien engrasada.

Los combates y las estrategias de ataque son ahora cosa de dos, y habrá que contar siempre con el compañero para conseguir el éxito. Dicen sus desarrolladores que la Inteligencia Artificial del compañero es tan elevada que no es posible hacerla funcionar en hardware de la anterior generación. ¿Pueden dos hombres cambiar el curso de una guerra?
Arnau Sans

clasificacion PEGI: +17
género | Acción
desarrollador | Electronic Arts
distribuidor | Electronic Arts
plataforma | Xbox 360, Playstation 3
web | www.ea.com/armyoftwo



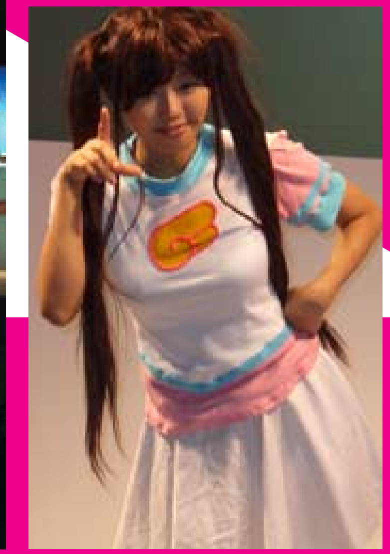




ToKio GaMe SHoW 2007

TODOS LOS INMERSOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ESTARÁN MÁS QUE FAMILIARIZADOS CON LOS NOMBRES "E3" Y "TOKYO GAME SHOW". PUEDE SER, QUE LA MÁS IMPORTANTE DE LAS FERIAS DE VIDEOJUEGOS SEA EL E3, PERO NO NOS ENGAÑEMOS: PREFERIMOS TOKYO ANTES QUE LOS ÁNGELES (EN LOS ÁNGELES NO SE CREÓ POKEMON) Y ÉSA ES LA RAZÓN DE ESTE ARTÍCULO, CONOCER LO QUE SE CUECE DENTRO DE LA FERIA NIPONA DE CONSOLAS.

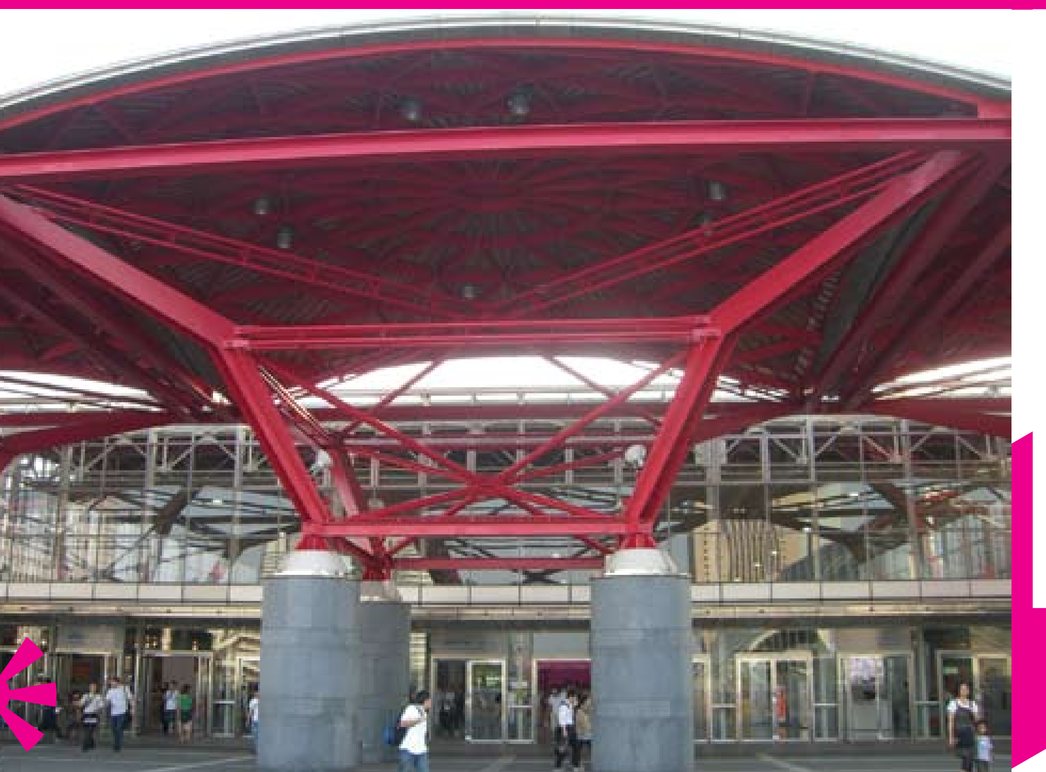








POR ALBERTO GARCÍA



Antes de entrar al recinto, ya veía señales que decían que íbamos por buen camino (pancartas de juegos, estandartes de Tekken y demás detallitos) y en el interior, mirando desde el piso superior por el que se entra al recinto, un lugar lleno de luces, sonidos y muchos nombres conocidos como: Namco o Sega, alzándose en enormes carteles de sus enormes stands. Fue un golpe duro (no cada día vemos el paraíso) pero tras ello, fui a lo que interesaba: el vicio.

Todo el recinto lleno de stands. Todos los stands llenos de consolas y yo, lleno de alegría. Además para poner la guinda de la perfección: bellísimas chicas (japonesas ^^), algunas disfrazadas y otras sin exceso de ropa que te ofrecían (casi te obligaban) a pasar y a probar las jugosas novedades de los grandes del sector. Música, luces y mucha gente hacía que se respirase una atmósfera de vicio consolero inigualable, además las presentaciones de los juegos más esperados también ayudaba a ello. Lo mejor, sin duda, era el ver las mejores escenas del juego. Cuando el público aplaudíamos entusiastas y babeábamos pensando en jugar a dicho juego en nuestra habitación.

El recinto era grande y podría haberme pasado meses allí dentro jugando a esa cantidad de juegos, pero de vez en cuando era bueno respirar algo de aire fresco y en la salida que conectaba con los otros pabellones me encontré con lo que jamás había visto antes: cosplayers.

Sí, vale, no es una novedad, en España si vais al salón del manga también veréis cosplayers (a la que puedo, yo también me uno a ellos) pero es un mundo totalmente diferente el de los cosplayers japoneses al del de los españoles. Grupos de cosplayers con disfraces elaborados hasta el más mínimo detalle posaban para los fotógrafos que les hacían auténticas sesiones fotográficas. Decenas de fotos por cada fotógrafo y en cada foto el cosplayer asumía el rol de su personaje y posaba reproduciendo, con increíble exactitud, los movimientos del personaje del que estaba disfrazado. Increíble.

Bueno, finalmente, decir que fue una experiencia inolvidable, algo grandioso y lleno de juegos con los que en España sólo había visto en vídeos y en fotos. Quizá, la parte floja fue la comunicación entre las azafatas y yo, ya que ni ellas ni yo dominamos el inglé. Por ello me quedé sin jugar algunos de los juegos de manejo más complicado: Eye of Judgemente, por ejemplo U_U.

En conclusión una experiencia inigualable e inolvidable. Además, yo os recomiendo que os reservéis tiempo del viaje para poder visitar la mágica ciudad de Tokio. Es un viaje caro, pero merece la pena, os lo aseguro.





EL LOCO DEL MACHETE
PLUG & PLAY

Antonio Soto

¿Qué es lo que haces cuando te compras una consola y llegas a tu casa? Te lo diré bien claro para abrirte los ojos: haces de todo… ¡Menos jugar a la consola! La conectas a la corriente, la enciendes y esperas que salga el menú principal. Hasta aquí todo bien, pero después comienza el calvario. Crea un perfil, configura la consola y el televisor, entrada HDMI, por componentes, 1080i, actualiza el FirmWare, etc. ¿Actualizar? ¿Pero, esto funciona con Windows Vista? ¿Esto qué es? ¡Que yo quiero jugar!

Llegas con la ilusión de un niño con la consola nueva que tanto esfuerzo te ha costado conseguir, ¡el sudor de tu frente! Y quieres pasarte todo el día jugando a ese pedazo de juego que te ha costado también lo tuyo. Tú te lo mereces. Te lo has ganado. ¿Y cómo te lo pagan? Te lo pagan castigándote a configurar no sé qué opciones extrañas que, inevitablemente, te dejan con la no menos extraña sensación de que algo no has hecho bien y tarde o temprano, te pasará factura.

Yo soy un auténtico negado de la informática y la electrónica. Todo aquello que conduzca electrones, o 0 y 1, de un lado a otro es "non grato" en mis manos y tiende a dejar de funcionar de forma mágica. Por lo tanto, me encuentro ante la siguiente situación: acabas de pagar una buena "pasta" por tu preciada consola y encima te dejan con la responsabilidad de hacerla funcionar tú. ¡Oh no! ¡Esto si que no! ¡No quiero esa responsabilidad!

Lo que tendría que haber sido la experiencia más intensa desde que me pase Alex Kid se ha convertido en un descenso a los infiernos. Sudo, sufro y me tiemblan las manos. Realmente es la experiencia más intensa a la que jamás creí enfrentarme y ¡aun no he cogido el mando! Al final es la inestimable ayuda de tu amigo el informático la que te saca del apuro y él lo ve todo muy claro. No puede ser… realmente estoy muy desactualizado. Si llego a saber que voy a sufrir esta humillación, me compro una Game Boy.

Pero amigos, esto no es lo peor. No es mi intención asustaros, pero suponed que un día vosotros estáis fuera y vuestro padre (seguramente él esté más desactualizado que yo) decide encender vuestra consola. Si no es capaz de cambiarle la hora al video ni de poner un DVD ¿qué creéis que podría pasar? Empezáis a notar el miedo… ¿verdad?

Mi padre se ha jubilado y últimamente parece interesarse cada vez más cuando me ve jugar a mi a la consola. Tal es mi preocupación, ahora que por fin puedo jugar tranquilo a la "Next Gen", que estoy pensando en echarle el candado.

Y es que estamos ante la "Next Gen", las consolas más modernas jamás concebidas y que nos harán experimentar las sensaciones más fuertes de nuestras vidas. Realmente razón no les falta. Nos encontramos ante una Nueva Generación, sí, de sufrimiento y de terror, como jamás antes nadie sintió. Imaginad, no hace falta encenderlas para empezar a experimentar el horror. Ahora puedo comprender a Marlon Brando en Apocalypse Now.

Toda esta tragicomedia de actualizaciones y configuraciones no hace otra cosa que despertar aún más mi nostalgia y hace que la famosa frase de: "todo tiempo pasado fue mejor", resuene cada vez más en mi cabeza. Y es entonces, cuando recuerdo mi infancia y mi Master System II. ¡Que gratos recuerdos! Yo no tuve una Megadrive, ni una SNES. No, yo tuve una Master System II y jugaba al Alex Kid en la memoria y al Chuck Rock con el fondo negro (la pobre no daba ni para cargar los fondos). Sin embargo con ella me sentía seguro.
Porque la Master System II era de enchufar y jugar. Así de fácil. O lo que luego se llamó, usando el termino anglosajón "Plug & Play". Eso sí que era vida. Te comprabas la consola, te ibas a casa, la enchufabas y "!ale¡", a jugar. Realmente era así de fácil. Lo único que tenías que hacer era sintonizar el canal ¡Igual que para coger Telecinco o Antena 3!

Luego llegó el mejor invento del siglo XX: el Euroconector. Con el Euroconector no tenías ni que sintonizar el canal. Eso era un lujo al alcance de todos, lo suficientemente sencillo hasta para que un simio pudiera jugar a la Play (un saludo a todo el colectivo simiesco). Lo único complicado del Euroconector era que tenías que hacer malabarismos para poder conectarlo detrás de la tele de tubo sin moverla, porque pesaba como un muerto. Por desgracia, parece que la moda del "Plug & Play" se acabó aquí y después comenzó la invasión.

¡Exacto! La invasión de los discos duros, la invasión de los televisores planos y las conexiones de televisión raras. ¿Alguna vez os habéis planteado cuantas partidas tendríamos que grabar para llenar 20, 40 o 80 gigas? Ésto supera la imaginación del ser humano de a pie y no creo que nadie tenga tanto dinero para comprar tantos juegos (ni tampoco para comprar CD's… ¡piratillas!).

La corriente humanista del videojuego que nos equiparaba a todos delante de la consola se ha acabado. Ahora todo se ha vuelto elitista. Te compras una consola y cuando la estás poniendo piensas: "¡Mierda! ¡Que yo soy de letras¡" y más te vale que tengas a alguien que te saque las castañas del fuego. Todos deberíamos ser iguales ante las consolas, pero no es así. Algún día, alguien escuchará mi voz y sentirá que debe hacer algo por ayudar a tantos y tantos hombres, mujeres y simios desactualizados. Alguien escuchará mi voz y con el puño en alto gritará: ¡¡Plug & Play!!

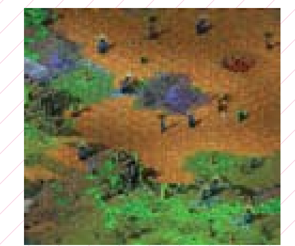


Historia Juegos Estrategia Tiempo Real II

Si oteamos el horizonte, podemos ver ya a **Starcraft 2**, el que seguro será el próximo referente de los RTS de nueva generación. Un faro con el que guiarse para la busca del éxito de los desarrolladores y la diversión de los usuarios. O también podríamos hablar de la próxima entrega de la saga Total War, **Empire**, que deparará por primera vez combates navales. Si no leíste la primera parte del artículo (publicado en la Kult nº 5) hablamos del inicio y "explosión" de los RTS. Desde los añejos inicios de **Ancient Art of War**, pasando por los fundadores del género como **Dune 2** y explicando los pormenores de los títulos que asentaron las normas más básicas a seguir de todo RTS como fueron **Warcraft** y **Command and Conquer**.

En esta segunda parte, tratamos la generación post-Starcraft. En ella ya aparecen los primeros RTS con gran cantidad de polígonos en pantalla y gráficos realmente espectaculares. Así pues, damos paso al segundo capítulo de esta entrega. Nostalgía, allá vamos...

Autor: **Rubén Darío Ortiz**



EL SALTO DEFINITIVO A LA ERA 3D

Después del lanzamiento de Starcraft en 1998, la industria informática y el sector del videojuego, se adentraron definitivamente en un camino sin retorno, a los lanzamientos de títulos para PC con los polígonos como bandera y una sigla muy concreta: 3D. Las primeras tarjetas aceleradoras PCI inundaban ya el mercado así que el hardware estaba disponible para su uso. En esos tiempos, las tarjetas de la ya difunta 3DFX como la **Vodoo Banshee**, o las arcanas **Riva TNT** de ATI competían unas con otras por ver quién se adueñaba de mayor cota de mercado. Todo esto favoreció, evidentemente, la entrada de tarjetas aceleradoras en los Pcs de muchos usuarios. Pero antes de hablar de juegos puramente 3D, hemos de pararnos a hablar de la secuela de uno de los "padres fundadores".

C&C: Tiberian Sun (TS) fue uno de los últimos coletazos de la legendaria compañía **Westwood Studios**. TS aportó muchas novedades a la saga, para algunos fans de C&C, demasiadas. El sistema de juego tenía notables diferencias con las pasadas entregas en cuanto a la experiencia y sensación de juego. Esto se notaba en el notable aumento de la duración de cada partida que tenía como una de las causas los enormes mapas de juego, bastante más grandes que en los primeros C&C (el doble que en Red Alert o Tiberian Dawn). La gran extensión de terreno frenó significativamente el uso de los "tank rushes" en el juego, sobretodo a nivel multijugador, ya que, la distancia a recorrer por los blindados era ostensible y se reducía el impacto y la destrucción generadas anteriormente. Otra diferencia era la presencia del Tiberio Azul o Vinifera, que tenía la particularidad de ser extremadamente volátil, aunque su pronta recolección como materia prima de gran valor, le restó posibilidades de sorpresa táctica. También se experimentó un aumento en el número de unidades disponibles en pantalla simultáneamente, debido a la mayor facilidad a la hora de su construcción. Y por último, una de las grandes diferencias en relación a otros C&C fue la presencia de la fuerza aérea, respecto a las unidades terrestres. El arma aérea se convirtió en este título en la arma más importante y. Podríamos decir que la infantería y las unidades terrestres, como blindados, perdieron poder y atracción. Además, TS presentaba la novedad de las unidades subterráneas que, aunque sólo disponibles en el bando NOD, si eran bien utilizadas podían causar un daño considerable, sobretodo a nuestros edificios. Si un ataque NOD con arma subterránea, cogía a tu ejército alejado de tu base, tenías un serio problema.

Dejando de lado el aspecto táctico y estratégico, otro factor que hacía muy particular a TS y reforzaba su personalidad como capítulo aparte dentro del universo C&C era el trasfondo. TS transmitía al jugador una historia absorbente, detallada y tan trabajada como un guión de una película de acción futurista. Un universo apocalíptico, funesto, con un ambiente lúgubre que dejaba poco paso al humor caracterizó a TS. La historia, como es santo y seña en la saga, se explicaba paso a paso mediante escenas cinemáticas de gran calidad y con el uso de actores profesionales. En TS, el mundo ha sido devastado por la plaga del Tiberio. La Tierra es ahora un planeta muy diferente. La contaminación es tan extensa que la circulación marítima se ha reducido al mínimo. En medio del planeta totalmente cubierto por el Tiberio, se suceden las luchas en el interior de NOD. Reaparece Kane que planea convertir la Tierra definitivamente en un planeta de Tiberio. Totalmente. Por fortuna, los buenos, el GDI no se queda con los brazos parados y pone freno a la loca y maligna existencia de Kane, una vez más.

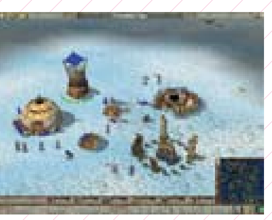
TS fue una auténtica novedad para todos los usuarios en general, dada su enorme brillantez, y en particular para los usuarios y gamers de C&C. No existió quórum en cuanto a TS. Unos opinaban que era el mejor C&C hasta la fecha, mientras otros afirmaban que se alejaba demasiado del concepto original de C&C. Sea como fuere, TS es uno de los juegos legendarios de la historia de los RTS, por poseer en aquella época unos gráficos más que sobresalientes, una gran jugabilidad y experiencia de juego y , sobretodo, una brillante historia creada con un esmero y dedicación sin igual.

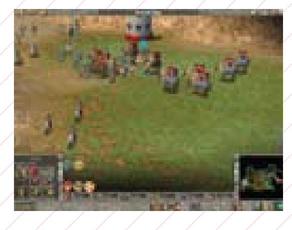
Dos años más tarde aparecía en el mercado **Homeworld**. HW era obra de Relic, una compañía fundada en Vancouver en el año 1997. Le bastaron dos años de trabajo para lanzar uno de los más revolucionarios RTS hasta la fecha. ¿Y por qué fue tan innovador? Si Total Annihilation introdujo los primeros gráficos en 3D, HW ofrecía un motor gráfico 100% 3D. Es lógico comprender que causara expectación en aquella época. Pero el "engine" del juego no sólo ofrecía espectaculares naves de batalla poligonales y con buenas texturas. El 3D aparecía en toda su, nunca mejor dicho, dimensión. Las naves no sólo podían hacer movimientos laterales en un sentido, sino que podían perder o ganar altura, en movimientos verticales. Con esto, el manejo táctico de la flota pasaba a ser una de las principales tareas del juego. A todo este magnífico y revolucionario engine gráfico se añadía una intensa y atrayente historia, narrada por una serie de escenas cinemáticas de gran calidad, y una banda sonora de cine, que acaba de sumergir al jugador en el trasfondo del juego. HW también introdujo el concepto de los recursos persistentes. Por ejemplo en el desarrollo de una misión construíamos varias naves como fragatas. Al acabarla, no perdíamos estas naves, sino que estaban disponibles para la próxima. También utilizaba elementos clásicos como la recolecta de recursos para la construcción de naves (asteroides y nubes de gases) y era un juego típico tipo PPT (Piedra Papel Tijera). Cada nave era efectiva contra otro tipo de naves, pero a su vez sufría ante una determinada clase. Esto se traducía al instante en que, si queríamos acabar con éxito la misión, debíamos construir flotas lo suficientemente compensadas para hacer frente a cualquier clase de nave enemiga. Para la construcción de las mismas había requisitos más allá de los propios recursos, la tecnología. Teníamos que investigar diversas tecnologías para poder llegar a la construcción de naves más avanzadas. Y a todo esto le tenemos que añadir, la gran cantidad de tipos de naves disponibles. Todos estos factores hicieron de HW el clásico que es hoy. HW supuso a su vez, el despegue en el firmamento de los grandes desarrolladores de Relic. Aportando nuevos elementos pero utilizando conceptos clásicos, HW marcó una época en la historia de los RTS.

LOS TRABAJOS FINALES DE WESTWOOD Y SHOGUN TOTAL WAR

Westwood Studios, seguía desarrollando nuevos RTS y el siguiente fue la segunda parte de Red Alert. **Red Alert 2** se lanzó al mercado el año 2000 y su expansión, **Yuri's Revenge** en el año 2001. A Red Alert 2 le siguieron: **Emperor: Battle for Dune**, también obra de Westwood Studios; y **Empire Earth**, obra de Stainless Steel Studios. Sobre Emperor: Battle for Dune podemos decir que se trató del primer acceso de Westwood al entorno gráfico 3D. Después de Total Annihilation, Westwood, sabía que un motor gráfico híbrido "voxel" 2D y 3D (voxel es la abreviatura de "volume pixel") no sería suficiente para seguir la línea







tecnológica que marcaban los lanzamientos. Si Westwood ya fue pionera en su día, con el lanzamiento de Command and Conquer, esta vez tampoco iba a quedarse atrás y se adentró en el desarrollo de su primer RTS 3D. Emperor: Battle for Dune no fue un mal juego, pero tampoco un título brillante. Los gráficos 3D conseguidos eran ciertamente de gran calidad pero, globalmente el

producto no consiguió el éxito que se esperaba de él. Westwood tuvo más suerte con C&C Red Alert 2. El juego retomaba los acontecimientos de la primera entrega, 20 años después. No consiguió sin embargo, emular la repercusión de la primera entrega.

Con Red Alert 2 y su expansión Yuri's Revenge, Westwood se vio por primera vez, **salpicada por la polémica**(*). La expansión Yuri's Revenge salió a la venta en octubre de 2001, justo un mes después de los **atentados terrorisas de Al-Qaeda** contra las Torres Gemelas de Nueva York. Pues bien, el problema era que parte de los contenidos del juego se centraban en los ataques de los Soviets al territorio americano y en una de las caras de la caja del juego, aparecía una imagen Nueva York en llamas bajo un ataque de los Soviets. En el dibujo aparecían claramente las Torres Gemelas y las palabras "The invasion has begun" (la invasión ha comenzado). Todo este gran embrollo, generó que en versiones posteriores del juego, se eliminará un trozo del trailer de introducción, donde la Estatua de la Libertad era bombardeada y reducida escombros.

Y seguimos en el año 2001. De momento, todos los RTS ofrecían al jugador los campos de batalla y las unidades propias de una determinada época o historia. Sin embargo, esto cambió con **Empire Earth**. Empire Earth ofrecía hasta 3 campañas enmarcadas en diferentes épocas: la primera, los inicios de civilización europea en el mundo clásico griego; la segunda se centraba en los intentos de Inglaterra por crear su imperio; y finalmente, la tercera comenzaba en los albores de la 1ª Guerra Mundial y finalizaba antes de la muerte de Hitler.

Además de las tres campañas, teníamos opción multijugador y un modo de partidas configurables, que podían alargarse desde los pocos minutos hasta largas horas y de esta forma, Empire Earth se convirtió en uno de los grandes lanzamientos de su época, consiguiendo crear en su entorno un gran número de usuarios y formando varias comunidades de jugadores.

Ya nos hemos referido anteriormente a Total Annihilitation. En 1997, Cavedog desarrollaba y lanzaba al mercado mediante GT interactive su título. El juego causó furor y se convirtió en una auténtica leyenda que, hoy en día, aún mantiene un enorme núcleo de comunidades online y legiones de jugadores. Pues bien, una de las características que ascendieron a TA fue el uso por primera vez de unidades y de terreno en 3D. Años más tarde, **Creative Assembly** daba la campanada con **Shogun Total War**(STW). Hasta entonces no se había desarrollado un RTS con proporciones tan épicas, como las que STW mostraba al público. Literalmente, cientos de unidades 3D en pantalla, un diseño elitista y detallado de todas y cada una de las unidades disponibles en medio de grandes, enormes, campos de batalla que representaban la mística tierra de los samuráis. Comenzaba la era de los polígonos a mansalva en los RTS.

El primer juego de la saga Total War sorprendió a propios y a extraños. Prácticamente, eran dos juegos en uno. Un juego de estrategia en tiempo real (el modo combate) y un juego de estrategia por turnos (el mapa). Por un lado teníamos el modo por turnos, donde un mapa en 2D que dividía en provincias todo el territorio japonés, era usado para mover a nuestros ejércitos en busca de las batallas decisivas. En este modo, debíamos poner especial empeño en la correcta administración de las provincias: la construcción de nuevos edificios, el reclutamiento de más unidades militares, la consecución de otros tipos de unidades especiales como: los diplomáticos, los espías, las geishas o los ninjas. El éxito posterior en lñas batallas dependía del manejo que hiciésemos de este modo.

Luego se pasaba a la acción. ¿Y que nos deparaba STW? Un motor gráfico de auténtico lujo para la época, y muy decente para hoy en día, con centenares de unidades en pantalla y escenarios de grandes dimensiones. La sensación de realismo era total. Ciertamente representó un gran



Time Line Hardware/RTS



1999

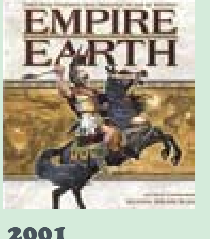
C&C TIBERIAN SUN
Año: 1999
Desarrollador: Westwood Studios
Distribuidor: EA Games
Pentium II 166 Mhz - 32 MB RAM – Windows 98/Me/2000/XP - PCI 2 MB - Tarjeta Sonido DirectX comp - 200 MB espacio disco - CD-ROM 4X

HOMEWORLD
Año: Nov 1999
Desarrollador: Relic
Distribuidor: Sierra
Pentium II 266 Mhz + - 32 MB RAM - Windows Me/2000/98/95/NT 4.0 – PCI 4 MB - Tarjeta Sonido DirectX comp- 50 MB espacio disco – DirectX 7.0 – CDROM



2000

C&C RED ALERT 2
Año: Oct 2000
Desarrollador: Westwood Studios
Distribuidor: EA
Expansión: Yuris Revenge Oct 2001
Pentium II 266 Mhz + - 64 MB RAM - PCI 2 MB - Tarjeta Sonido DirectX comp - CDROM



2001

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
Año: Jun 2001
Desarrollador: Weestwood Studios
Distribuidor: EA
Pentium II 400 Mhz – Windows Me/2000/98/95/ – PCI Aceleradora 3D 16 MB - Tarjeta Sonido DirectX comp - 700 MB espacio disco - CDROM

EMPIRE EARTH
Año: Nov 2001
Desarrollador: Stainless Steel Studios
Distribuidor: Sierra
Pentium II 350 Mhz - 64 MB RAM - Windows Me/2000/98/95/- AGP 4 MB o PCI 8 MB aceleradoras 3D - Tarjeta Sonido DirectX comp - 450 MB espacio disco – CDROM



SHOGUN TOTAL WAR
Año: 2001
Desarrollador: Creative Assembly
Distribuidor: Activision
Pentium II 350 Mhz - 64 MB RAM – Windows 98/Me/2000/XP - PCI Aceleradora 3D 4 MB Tarjeta DirectX 8.0 comp Tarjeta sonido DirectX comp 500 MB espacio disco

2002

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Año: 2002
Desarrollador: Blizzard
Distribuidor: Sierra
Pentium II 400 Mhz - 128 MB RAM - Windows 98/Me/2000/XP – Tarjeta aceleradora 8 MB con soporte DirectX 8.1 - Tarjeta Sonido DirectX comp – 550 MB espacio disco – CDROM

MEDIEVAL TOTAL WAR
Año: 2002
Desarrollador: Creative Assembly
Distribuidor: Activision
Pentium II 350 Mhz - 128 MB RAM - Windows 98/Me/2000/XP – Tarjeta aceleradora 16 MB soporte DirectX - Tarjeta Sonido DirectX comp – 1.7 GB espacio disco – CDROM



2003

HOMEWORLD 2
Año: Sep 2003
Desarrollador: Relic
Distribuidor: Sierra
Pentium III 833 Mhz - 256 MB RAM - Windows 98/Me/2000/XP – GeForce o Ati Radeon 32 MB VRAM - Directx 9.0 - Tarjeta Sonido DirectX comp – 1.6 GB espacio disco – CDROM – TCP/IP instalado para LAN

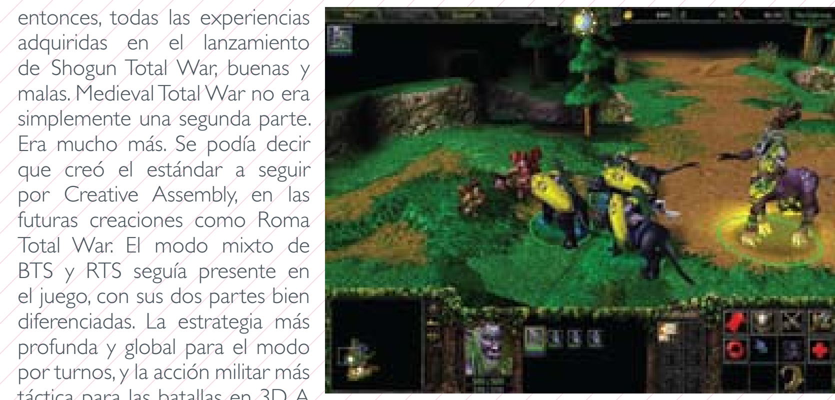
cambio porque por primera vez podíamos admirar en medio de la acción, el combate entre los ejércitos enfrentados además de como ejecutores de la propia acción, como espectadores de excepción. Un ingrediente esencial de los combates era vigilar la vida del líder de nuestro clan, el daimyo. Si perdía la vida en combate se daba al traste con toda la partida. A todo esto se sumó: las opciones multijugador, gran variedad de batallas históricas listas para jugar y un completo editor de misiones.

Shogun Total War merece estar presente en este artículo como grande y clásico de los RTS , y el iniciador de una de las sagas de más éxito comercial no sólo del género de las estrategia sino de toda la plataforma PC.

WARCRAFT III Y OTRAS GRANDES SECUELAS

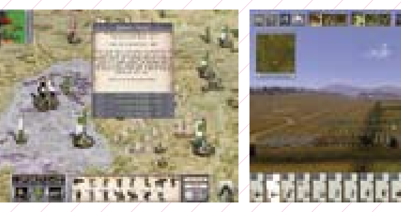
Blizzard no está considerada como una marca que haya aportado grandes novedades dentro del género de los RTS, sin embargo, ha sabido explotar, quizás como ninguna otra empresa, los títulos lanzados al mercado. El mejor ejemplo es, como no, Starcraft, pero, con Warcraft III, Blizzard consiguió monopolizar la atención de millones de jugadores en dos de sus títulos. Warcraft III introdujo con gran éxito la unidad **héroe**. La entrada de la unidad héroe, produjo que Blizzard nombrará a su juego **RPS** (Role Playing Game), ya que, los héroes pueden ganar experiencia, transportar objetos y tienen mucho más poder que el resto de las unidades regulares del ejército. También variaba el sistema de recursos y un ejemplo era el factor población, que influía en la cantidad de oro extraído de una mina. Cuanta más población, menos oro iba a parar a nuestras arcas. Al igual que Starcraft, Warcraft III utilizaba el sistema PPT (piedra-papel-tijera) pero, si en Starcraft había 3 tipos de armas y 3 tipos de armadura, en Warcraft III se doblaba el número de tipos de armas y de blindajes. Otro de los logros de este título fue profundizar en el propio trasfondo de la saga. Así, del simple pero resultón "Los malvados Orcos deciden atacar los Humanos", se obtuvo una historia más compleja y a la vez atrayente. Todo esto generó una grandiosa comunidad de jugadores multiplayer sólo superada o igualada al menos por el propio Starcraft. Aún, hoy en día, después de varios años de su lanzamiento, hay multitud de jugadores de Warcraft III y es uno de los juegos que más comúnmente podemos ver en los diversos torneos que se celebran en cada país.

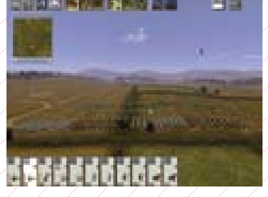
En el 2002 también apareció la secuela que iba a consagrar, una de las grandes franquicias de RTS de hoy en día. Hablamos de **Medieval Total War**. Creative Assembly creó un juego que resumía, hasta entonces, todas las experiencias adquiridas en el lanzamiento de Shogun Total War, buenas y malas. Medieval Total War no era simplemente una segunda parte. Era mucho más. Se podía decir que creó el estándar a seguir por Creative Assembly, en las futuras creaciones como Roma Total War. El modo mixto de BTS y RTS seguía presente en el juego, con sus dos partes bien diferenciadas. La estrategia más profunda y global para el modo por turnos, y la acción militar más táctica para las batallas en 3D. A diferencia de Shogun Total War, en MTW controlábamos países enteros, no sólo provincias. Podíamos construir la totalidad del árbol tecnológico de cada facción, que a su vez difería sobre la facción escogida. Católicos, ortodoxos y musulmanes eran las 3 religiones con mayor poder en el juego. Los católicos podían lanzar "cruzadas" por boca del Papa o los musulmanes abalanzarse sobre territorios al grito de "Yijad". Cientos de unidades por ejército sobre unos paisajes cada vez más detallados, que nos llevaban desde las "Tierras Altas" de Escocia hasta los desérticos parajes Norteafricanos. Básicamente, el objetivo de la "Gran Campaña" era conquistar el mundo conocido e imponerse como la más poderosa facción. El modo multiplayer y las batallas históricas listas para jugar, completaban uno de los grandes lanzamientos del 2002.

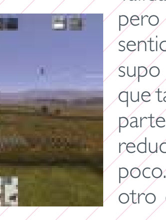


Ya en el 2003, aparecía la segunda parte de Homeworld. Homeworld 2 mejoró enormemente sus gráficos e introdujo pequeños cambios en el sistema y en la experiencia de juego. No hace falta decir que el juego entusiasmó a los fans. Se eliminaron aburridas tareas como la recolección de recursos en cada misión pues, al finalizar esa, todos los recursos eran recolectados automáticamente. La toma de naves enemigas se hacía mediante fragatas de marines, un abordaje espacial, vaya. Transcurría un período para la toma de la nave, en la que aún podíamos recuperarla, y se mostraba mediante una nueva barra. También estaba la novedad de los módulos y sub-sistemas en las naves. Estos módulos permitían a la nave en cuestión, habilidades que no tenía por defecto. Esto tenía a su vez implicaciones en el combate, porque era posible poder atacar un sub-sistema de una nave en concreto. Por poner un ejemplo, al dañar el sub-sistema de motores de una nave nodriza (Mother Ship) suponía dejar a la misma prácticamente sin movimiento, lo que la hacía susceptible para un ataque. Se mantuvo la clara diferenciación del manejo de las naves entre las razas jugables, Hiigarans y Taiidan. El crucero de batalla Hiigaran era inferior en potencia de fuego, pero más manejable mientras que el Taiidan, era superior en fuego pero sólo podía disparar en el sentido en que se movía. Relic supo mejorar todas las virtudes que tanto brillaron en la primera parte de Homeworld y, además, reducir sus defectos, que no es poco. Homeworld 2 es, por ello, otro de los buenos juegos que hemos podido encontrar en este recorrido por la historia de los RTS.









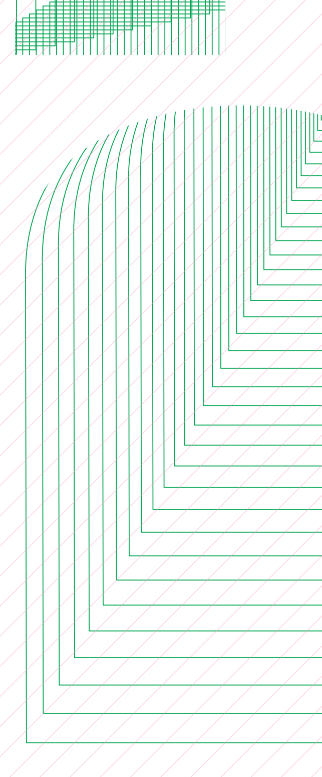
Es importante recordar en este artículo que en el año 2003, **Westwood Studios** ponía fin a una exitosa y larga andadura comercial. La que fuera otrora la empresa de desarrollo innovadora en el género de los RTS, era asimilada definitivamente por EA. En el año de su definitivo cierre, Westwood empleaba a más de 100 personas. Colaboró con EA en los últimos años en el desarrollo de juegos como Nox y **Red Alert 2**.

RESUMEN FINAL

Tenemos que detener aquí nuestra historia. ¿Razón? No tenemos infinitas páginas y consideramos que los siguientes juegos en nuestra lista de mejores RTS, son cercanos en el tiempo y muchos de vosotros los conocéis bien. Hablamos, por supuesto, de: **Rome: Total War**, **Dawn of War**, **The Battle for Middle Earth,** o del grandísimo **Company of Heroes**. Sin olvidar grandes lanzamientos mundiales, como el reciente **World in Conflict**. Rome: Total War, brilló especialmente dentro de la franquicia Total War y lo confirman sus dos expansiones, **Barbarian Invasion** y **Alexander**. Dawn of War supuso para muchos su entrada en el universo de Warhammer 40000 y, hoy en día, se espera su, ¡atención!, tercera expansión: **Soul Storm**. Parte del trabajo realizado con Dawn of War sirvió a Relic para la creación de **Company of Heroes**. Con prácticamente el mismo sistema y motor de juego que Dow, pero ambientado en la Segunda Guerra Mundial, Company of Heroes es toda una obra maestra del género, aparte de ser uno de los primeros juegos disponibles para DirectX10.

De lo que se puede estar seguro es que los RTS son un género asentado que a diferencia de otros, se ha mantenido con vida desde sus inicios y le aguarda un esplendido futuro.

¡LARGA VIDA A LOS RTS!



SALTA, DISPARA, SALTA, DISPARA, SALTA,... ¡DISPARA, DISPARA, DISPARA!

RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 7+
Género: Acción
Plataforma: PlayStation 3
Desarrollador: Insomniac Games
Distribuidor: Sony España

PROS_
· Un apartado técnico vistoso y con un diseño cuidadísimo.
· Es un juego divertido, y eso ya es mucho decir.
· El mimo que le pone Sony a la mayoría de sus juegos se agradece.

CONTRAS_
· No acaparará nuevos fans porque tampoco aporta nada excesivamente novedoso.
· Como siempre, puede hacerse un poco corto.

LINKS_
Visita:
www.ratchetandclankgadgets.com





Es posible que Ratchet & Clank no existiera sin esa pequeña maravilla que salió a finales de 2001 para PlayStation 2 llamada Jak & Daxter. El juego de Naughty Dog, en exclusiva para la consola de Sony, abrió la veda para que un juego del género de plataformas, al menos, aspirara remotamente a rivalizar con los clásicos del género, canonizados, después de años y años, por parte de Nintendo y de Sega. El mencionado título era una vistosísima apuesta por un desarrollo plataformero clásico con muchos toques de acción, combinando la habilidad con una historia atrayente, amén de un apartado gráfico de aúpa.

En esa línea apareció el primer Ratchet & Clank. Tan sólo un año después y de la mano de Insomniac Games, también First Party de Sony. Y pese a que el planteamiento era tremendamente similar: un héroe, un ayudante a hombros, y una mezcla de géneros gratamente vistosa, fue recibido con los brazos abiertos por una comunidad de jugadores que lo más cerca que había estado de los plataformas había sido con 'obras' como Spyro o Crash Bandicoot. Todo esto para llegar hasta donde estamos ahora: la nueva generación. ¿Qué significa esto? Pues que Ratchet & Clank: armados hasta los dientes es precisamente eso: más y mejor. Nada nuevo bajo el Sol, como ya sucedió con su primer capítulo; pero al mismo tiempo un apartado gráfico excelso, especialmente si se juega en alta resolución, un desarrollo perfectamente milimetrado para no aburrir en ningún momento,; y la certeza de ser el primer gran juego de plataformas para PlayStation 3.

Entonces, ¿por qué se lleva un 8 un juego que apenas ofrece nada nuevo? Pues porque lleva hasta el límite todo lo que ya habíamos visto en entregas anteriores. En Armados hasta los dientes hay más plataformas que nunca (incluso con teletransportadores en algunos niveles que recuerdan al glorioso Super Mario Galaxy), y la dificultad se ha incrementado hasta el punto que moriremos bastantes veces; hay más acción que nunca, con nuevas armas (ya lo dice el subtítulo del juego); y hay más jugabilidad que en cualquier otro juego del catálogo actual de PS3; más variedad, más diversión sin tapujos, sin preguntas, directa al grano. Como tiene que ser.

Para acabar de redondear la sensación general encontramos una historia simple pero efectiva que, con los habituales toques de humor y de parodia, nos llevará a visitar diversos planetas, ¿quién ha vuelto a decir Mario Galaxy?, de un futuro amenazado por una peligrosa dictadura, y el cuidadísimo acabado final con el que Sony dota a sus productos: es decir, traducción, doblaje al castellano (y con mucha dignidad, por cierto), y un kit de prensa (con transmisión de radio incluida) que casi hace pensar que en breve esto de los videojuegos sustituirá al cine como paradigma del arte total.

Aleix Ibars

NUESTRO VEREDICTO_

Ratchet & Clank: Armados hasta los dientes, es todo lo que un juego de plataformas y acción debería ser. Mientras la saga clave de Nintendo ha decidido concentrarse en los plataformas puros, Insomniac Games, sigue con su particular fusión de estilos. Cada oveja con su pareja, ya se sabe.





ALTAIR, MUÉSTRANOS EL CAMINO

ASSASSIN'S CREED

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Acción
Plataforma: PC, Xbox 360, PS3 (versión analizada)
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Distribuidor: Ubisoft

PROS_
- Brillante a nivel técnico.
- Buen guión.
- Atrevido en ciertos planteamientos, como la localización o la interacción con los escenarios.
- Secuencias de combate con cinemáticas integradas muy logradas.
- Perfecta integración de los controles y los menús en la trama.
- Puede ser una buena semilla para futuros desarrollos.

CONTRAS_
- Se puede hacer corto y, sobre todo, repetitivo
- A veces la IA patina, especialmente en los combates "siete contra uno"

LINKS_
Visita:
www.assassinscreed.es.ubi.com







Y, por fin, llegó Assassin's creed, uno de los juegos más comentados y esperados del año. ¿Consigue colmar las expectativas de quienes lo estábamos esperando desde hace meses? Vamos a ello...

Gráficamente, Assassin's creed es apabullante. Las animaciones y los gestos de los personajes, la profundidad de los escenarios... estamos ante un claro ejemplo de lo que tiene que ser un juego 'next-gen'. Sí, hay algún que otro fallo de clipping, y pequeños bugs, pero la experiencia visual es enormemente satisfactoria. De la misma manera, el sonido está a la altura, aunque los discursos de los charlatanes en Damasco, Acre y Jerusalén, las tres ciudades que visitarás, acaben sonando excesivamente repetitivos cuando llevas dos horas jugando.

Lo mejor a nivel acústico, sin embargo, lo encontramos en el cuidado doblaje, algo que, por suerte, empieza a ser habitual en los grandes títulos. La trama transcurre a caballo entre los siglos XII y XXI, aunque mejor no dar más detalles de una elaborada historia que merece la pena descubrir. Eso sí, no está de más comentar la increíble capacidad del juego para integrar presente y pasado en el mismo ambiente. Posiblemente, lo mejor de Assassin's creed sea lo atrevido de su planteamiento y lo lograda que está su ambientación. Se agradece cambiar las calles de una ciudad cualquiera o la tan trillada Segunda Guerra Mundial por las cruzadas.

Assassin's creed se juega a dos niveles: suelo y tejados. En tierra firme, deberemos tener cuidado con nuestros actos, porque los guardias estarán atentos al comportamiento de Altair: a la mínima sospecha... ataque. Al más puro estilo Commandos. De modo que tendremos que mantenernos en lo que se llama 'perfil bajo', que implica no correr, no chocar con la gente, etc. Si optamos por el 'perfil alto' (se cambia con los gatillos del mando), estaremos listos para combatir. De nuevo, destaca la coherencia entre control, comportamiento del personaje y reacción de los enemigos: si atacas a un civil en pleno zoco, serás debidamente perseguido.

En los tejados, además de regalarte la vista, podrás manejarte con más tranquilidad, y serán tu destino preferido cuando los guardias te persigan. La capacidad de Altair para escalar es casi interminable: cualquier saliente, cualquier ornamento en la fachada te servirá para demostrar tus dotes felinas.



Especialmente espectaculares son las atalayas, los edificios más altos, desde cuya cima podrás completar tu mapa de la zona. Y de paso, el juego se exhibirá mostrándote unas panorámicas alucinantes.

El gran lastre de Assassin's es la repetición de las misiones. Tu objetivo básico será asesinar a diestro y siniestro, contando además con algunas tareas paralelas: robar, fisgonear, interrogar... En más de una ocasión deberás vértelas con la guardia personal de tu víctima, momento en el que podrás elegir si luchar o escapar. Ojo, subirte a los tejados no es la solución definitiva: los soldados podrán subir a buscarte... o incluso bajarte a pedradas mientras escalas.

Dani Rodríguez



NUESTRO VEREDICTO_

Assassin's creed es el primer gran juego de PS3 (con el permiso de Call of Duty 4). Y es un grandioso juego para 360, cuyo catálogo está más saturado. Cuenta con grandes argumentos a su favor y alguno en contra. Aunque lo peor no es que tenga aspectos negativos, sino que éstos, en su mayoría, eran fácilmente evitables. Vale la pena quedarse con la sensación de que puede ser la primera piedra en el camino de algo grande, ya sea aprovechando la potencia del apartado gráfico o la solidez de la trama.

OLVIDA LO QUE SABES DE LA SAGA, ESTO ES NUEVO

NEED FOR SPEED: PRO STREET

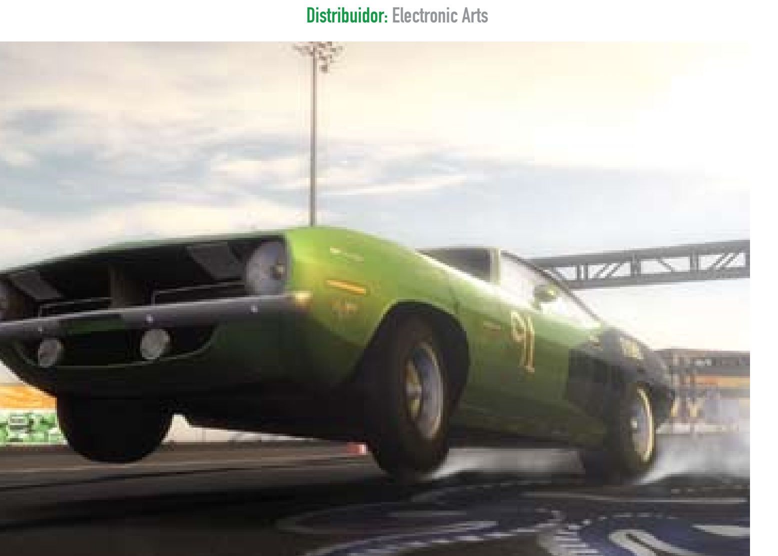
NOTA: 7,5
PENSAMOS QUE ES: Recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +3
Género: Motor
Plataforma: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC, DS, Playstation 2
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

PROS_
· La combinación velocidad y tunning
· La música que acompaña al juego
· El sistema de daños

CONTRAS_
· Escenarios y coches con texturas pobres.
· Pocos modos de juego

LINKS_
Visita: www.needforspeed.es







NFS PRO-STREET GUSTARÁ ESPECIALMENTE A LOS AFICIONADOS AL TUNNING Y A LAS CARRERAS URBANAS. AL SEGUIDOR EMPEDERNIDO DE LA SAGA, POSIBLEMENTE NO ACABE DE CONVENCERLE POR SU SIMPLICIDAD Y ESCASO LUCIMIENTO TÉCNICO.

Need For Speed Pro-Street es un juego que plantea un concepto muy de moda: crear un modo de juego que represente y tome como principal referente, las carreras de coches callejeras ilegales.
NFS Pro-Street es un intento por desarrollar un título que se diferencie del estilo propio de la saga Need for Speed. Carreras repletas de velocidad sin límites, patrocinios con presupuestos astronómicos, competiciones mundiales y una gran cantidad de posibilidades para poder customizar nuestro vehículo.
¿Ha sido un buen acierto por parte de EA crear este nuevo Need For Speed? Como buen juego que intenta diferenciarse de sus hermanos mayores, hay que valorar en Pro-Street el esfuerzo por crear algo diferente a lo que ya conocíamos. Aunque la idea básica es muy buena, quizás el resultado final no lo ha sido tanto.
Aunque de entrada, las texturas del juego y el uso de escenarios casi desiertos no nos ha gustado, el juego cuenta con un sistema de daños muy cuidado. Eso sí, deberemos darle más de un buen golpe al coche para conseguir que nuestro motor salte por los aires. Una vez eso ocurra, únicamente podremos reparar el vehículo si disponemos de créditos suficientes para ello.
Hay un total de 14 localizaciones distintas ambientadas en Norteamérica, Europa y Asia. Como ya he comentado previamente, son algo pobres en texturas y detalles. El gran punto fuerte de estos recorridos es el hecho de que nos permitirán correr a máxima potencia por carreteras largas, que ganan interéscon la adición de desniveles y alguna que otra curva inesperada.
Uno de los pocos potenciales gráficos del juego reside en el cuidado con el que los desarrolladores han creado las partículas de humo, un aspecto que muestra un resultado sorprendente y que, aunque poco relevante comparándolo con la totalidad del juego, hay que tenerlo en cuenta.
Sin duda alguna, la calidad de las canciones que acompañan al juego sigue en la linea de todos los Need For Speed: muy buenas canciones y grandes ritmos que conseguirán hacer creer al jugador que se encuentra en el suburbio más oscuro de Nueva York.
Nos encontramos con una lista de grupos de sonidos muy variados entre los que destacan: Junkie XL, Avenged Sevenfold (Heavy), UNKLE (Hip Hop) y los Yeah, Yeah, Yeahs.
Hay muy pocas modalidades de juego y no hay que extrañarse si en un primer momento consideramos que son escasas las opciones disponibles. En el modo carrera tendremos que demostrar que estamos listos para ganar una de las competiciones más importantes, el Pro-Street, alzando a nuestro jugador a la categoría de leyenda.
La otra opción es la de Día de Carrera, en la que podemos crear nuestra propia competición, determinando las pruebas y los circuitos que queremos disputar.
Cada circuito al que nos enfrentemos requerirá un tipo de coche distinto. Tendremos que valorar que aspectos son más interesantes potenciar en cada carrera: por ejemplo, en algunos es crucial disponer de una buena la aceleración y en otros, estabilidad en el vehículo.
Los accesorios y mejoras del coche cobran, de esta forma, un doble valor: no serán un simple elemento decorativo. Su función primordial es potenciar unas características concretas del vehículo que nos permitan ganar un determinado circuito.
Si miramos atrás, veremos que las últimas entregas de Need For Speed se han caracterizado por su cuidado realismo y sus brillantes texturas. Conducíamos en campos abiertos, perseguidos por la policía, buscando calles ocultas donde escondernos. El nuevo "Need For Speed: Pro-Street" parece que se haya olvidado completamente de sus orígenes. Los circuitos son cerrados y simples, mientras que los gráficos no están a la altura de sus predecesores.

Jaume Rojo

NUESTRO VEREDICTO_ En definitiva, Metroid Prime 3: Corruption es lo mejor que disponemos a día de hoy para disfrutar y sacar todo el jugo a nuestra Wii. El sabor de boca que deja tras jugarlo un buen rato es muy bueno, muy intenso. Gracias al Wiimando y a la concentración necesaria para usarlo bien te acabas metiendo en una trama muy interesante y espectacular. Pese a poder mejorar algunos aspectos, estos acaban pareciendo nimiedades comparados con sus aspectos positivos.



CULTURA TRADICIONAL Y CUENTO DE HADAS

FOLKLORE

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Acción
Plataforma: Playstation 3
Desarrollador: Game Republic
Distribuidor: Sony

PROS_
- Diseño de los personajes y de los escenarios.
- La música.
- El argumento.
- Sistema de lucha y de captura de Folks con el Sixaxis.

CONTRAS_
- Excesivos tiempos de carga.
- Un modo de juego demasiado lineal y que puede llegar a resultar repetitivo.

LINKS_
Visita: www.folklore-game.com

Dos historias que se unen, dos almas que buscan descubrir qué ocurre. Todo comienza con una carta de una madre muerta a su hija, Ellen. Sola y con la intención de descubrir secretos de su pasado acudirá al pueblo Irlandés de Doolin. Allí encontrará la puerta a Netherworld, un mundo misterioso plagado de unos seres llamados Folks.

Paralelamente a lo que le ocurre a Ellen, nos encontramos con Keats, un intrépido periodista que trabaja en una revista de ocultismo y que busca desesperadamente una buena exclusiva. Una llamada le llevará también hasta Doolin donde encontrará la puerta a Netherworld.

¿Qué es Netherworld? Algo que nosotros, los vivos, denominamos "la tierra de los muertos". Un lugar dividido en diferentes reinos, cada uno fruto de una cutlura y creencias diferentes. Nuestro objetivo durante todo el juego es encontrar a "los muertos", ya que en ellos reside la respuesta a todas las preguntas que los protagonistas se plantean.

Nos encontramos ante un juego de rol/ aventuras que recuerda al estilo de sagas como Silent Hill y que ha sido creado bajo la atenta mirada de Yoshiki Okamoto (Onimusha, Devil May Cry y Resident Evil).

La belleza de los lugares y el cuidado con el que han sido diseñados artísticamente los folks son detalles que impactan a primera vista. Cada reino que visitemos está dotado de un aura característica. Los efectos de luces, de sombras, de polvos,... han sido especialmente diseñados para lograr un mundo imaginario de cuento de hadas que no tiene nada que envidiar a los cuentos clásicos.

Las escenas cinematográficas destacan por su calidad visual y consiguen que el jugador se sienta inmerso en la historia. El problema recae en que la gran mayoría de conversaciones del









LOS EFECTOS DE LUCES, DE SOMBRAS, DE POLVO,... HAN SIDO ESPECIALMENTE DISEÑADOS PARA LOGRAR UN MUNDO IMAGINARIO DE CUENTO DE HADAS QUE NO TIENE NADA QUE ENVIDIAR A LOS CUENTOS CLÁSICOS.







juego serán representadas con textos, un estilo muy cercano al que el cómic nos tiene acostumbrados.

Puede resultar algo farragoso el hecho de no disponer de todo un universo por explorar y que cada zona que visitemos dé la sensación de estar aislada del resto, o con una única zona delimitada de acceso.

Preciosa, bella, fascinante, dulce,... son algunos de los adjetivos que pueden ayudar a que te hagas una idea de las sensaciones que transmite cada nota de la banda sonora del juego. Bajo la siempre atenta mirada de las teclas de un piano, caerán acordes entrelazados que armarán las distintas melodías características de cada uno de los reinos. Todas consiguen continuar con el buen trabajo que se ha hecho en el diseño de los personajes y de los escenarios, a la hora de ambientar el juego.

El principal pro y contra de la jugabilidad es que dispondremos de dos personajes con los que jugar. Aunque haya momentos del juego en el que se cruzarán e interactuarán entre ellos, siempre continuarán su camino por separado. Keats puede completar su medidor mental consiguiendo IDS, con ellos su cuerpo sufrirá una transformación que nos presentará a un Keats musculoso y con un fascinante tatuaje que envolverá todo su cuerpo. Seguramente con la intención de añadir más elementos de acción al juego, los desarrolladores añadieron este estado superior a Keats. Ahora sus ataques cuerpo a cuerpo son superiores y su resistencia a ellos se ha visto notablemente incrementada.

Podremos absorber el poder de los folks que vayamos derrotando con un movimiento rápido del Sixaxis. Como si fuéramos a cazar un fantasma con los Ghost Busters, tendremos que elevar y tirar de nuestro mando para extraerles el alma. Posteriormente, añadiremos cada una de las habilidades que vayamos obteniendo a un botón, convirtiendo los combates en sucesiones de ataques robados a anteriores folks. Tendremos más de 100, todos ellos susceptibles de ser capturados y utilizados como armas. Esta es una de las mejores partes del juego ya que, para derrotar a algunos, deberemos pensar qué combinación de ataques es mejor utilizar.

El juego se encuentra dividido en capítulos que deberemos ir siguiendo, todos ellos con una estructura similar: escogemos uno de los dos personajes, entraremos en NeverWorld y allí tendremos que derrotar a unos cuantos enemigos y a un jefe final. Volvemos a la aldea y seleccionamos otra vez al mismo personaje o a uno nuevo y realizamos otro capítulo. Lo interesante es que deberemos conseguir avanzar en ambas historias, ya que una nos aportará la información que la otra no lo ha hecho. Esto puede dotar al juego de momentos bastante repetitivos, ya que deberemos superar fases que ya hemos superado con el otro personaje.

Jaume Rojo

NUESTRO VEREDICTO_

Una explosión de originalidad surgida de guionistas y artistas gráficos, que en ocasiones se ve deteriorada por el poco cuidado que han tenido los desarrolladores en ofrecer un sistema de juego limpio: excesivos tiempos de carga, poca sensación de conectividad entre los diferentes escenarios.... Merece la pena jugar y disfrutar de una historia de fantasía que nos mostrará una nueva forma de entender los cuentos de hadas tradicionales.

EL PRIMER JUEGO EN TRES DIMENSIONES Y MEDIA DE LA HISTORIA

SUPER MARIO GALAXY

NOTA: 10
PENSAMOS QUE ES: Obra maestra

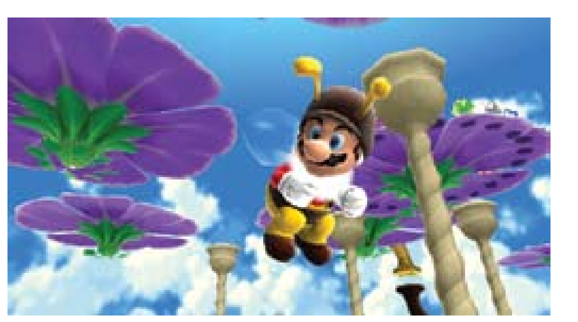
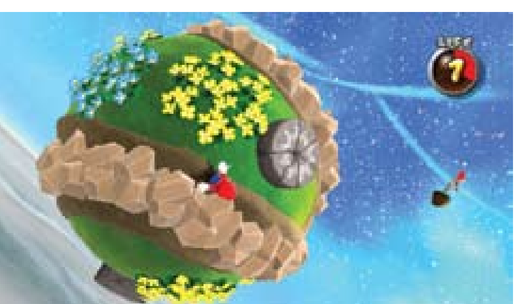
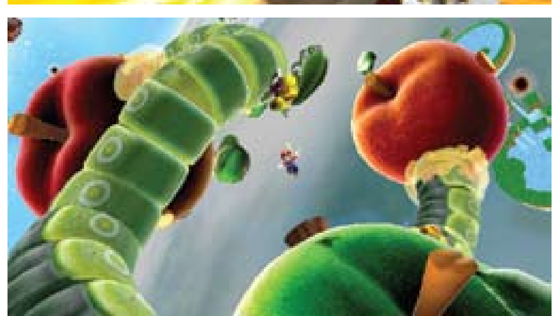
FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Plataformas
Plataforma: Xbox 360, PS3, PC
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo

PROS_
- La primera vez que das la vuelta entera a un planeta y no caes.
- La cámara, automática y prácticamente infalible.
- Aunque lo hayas terminado, seguirás jugando hasta reunir las 120 estrellas.

CONTRAS_
- Que no te gusten las plataformas, ni Mario, ni, siendo sinceros, los videojuegos.

LINKS_
Visita: hwww.supermariogalaxy.com




A menudo solemos quejarnos de la acuciante falta de originalidad en el mundo de los videojuegos, pero hay que tener en cuenta que ya queda poco por inventar. De hecho, tan es así que incluso Nintendo ha tenido que optar por derivar esa innovación al hardware (con su consola Wii), conscientes de que sorprender como en su día hizo, por ejemplo, Super Mario 64, ya resulta prácticamente imposible. Cierto es que un salto como el de las 2D a las 3D difícilmente se volverá a producir, así que ¿cuál es el siguiente paso?

El siguiente paso era Super Mario Galaxy. Acostumbrados como estamos a que la siguiente generación sea básicamente lo de siempre pero más (largo) y mejor (técnicamente), sorprende que el planteamiento (incluso aunque se trate de Nintendo) para este juego vaya enfocado a contracorriente: los gráficos dan igual, el sonido es secundario, pero vamos a dotar de jugabilidad al juego. Jugabilidad de verdad. Así, Super Mario Galaxy se convierte por méritos propios en uno de los mejores plataformas de la historia, por dos motivos: el primero es que recupera la esencia de los plataformas puros, dejando de lado la exploración y centrándose en sortear con habilidad los obstáculos amenazantes; el segundo es que resulta tan sumamente divertido que, hasta que no lo completes, no podrás pensar en otra cosa.

El principal motivo de esta obsesión es que las fases están cimentadas en dos conceptos: brevedad y distinción. Brevedad porque no pasaremos más de diez minutos jugando en un mismo planeta (hay alrededor de seis para cada una de las seis galaxias del juego), y distinción porque cada astro ofrece un nuevo desafío para nada parecido a los anteriores. Este factor es sencillamente magistral porque te empuja a querer jugar más y más, que es lo que un videojuego debería lograr; nótese que decimos jugar, y no sencillamente avanzar para desentrañar los misterios de la trama, como ocurre con la mayoría de títulos next-gen. En Super Mario Galaxy se disfruta jugando, controlando a Mario, ejecutando el giro al sacudir el Wiimote, haciéndolo saltar, volar, nadar, trepar,...

Esta nueva aventura está ambientada en las inmensidades del espacio, sólo que con el argumento de siempre: el malvado Bowser rapta a la encantadora Peach, y de paso idea un plan para acabar con todo (en este caso, con la multitud de galaxias y planetas del espacio). Para evitarlo, cómo no, Mario debe recorrer planeta a planeta las seis galaxias que el juego ofrece, recogiendo superestrellas (hay 120, aunque el juego puede completarse con 60) y maxiestrellas (son 6). ¿Lo de tres dimensiones y media? Lo guardábamos para el final, porque es lo mejor: al transcurrir en el espacio, cada uno de los planetas tiene su propia gravedad, de manera que Mario puede caminar por el 100% de la superficie del mismo, por lo que pasaremos casi la mitad del juego boca abajo, siendo la cámara nuestra principal aliada y la constante sorpresa ante cualquier nuevo reto que el juego nos plantee, nuestra mejor compañera. Una auténtica maravilla.

Aleix Ibars

NUESTRO VEREDICTO_

Puede que no sea el juego perfecto, pero Super Mario Galaxy es un juego perfecto, y no sólo porque ensancha el concepto de tres dimensiones (¿quién habría pensado en jugar con el personaje boca abajo?), sino porque ofrece una de las experiencias más variadas y divertidas que habrás probado jamás.

ABRIENDO GAS

MOTOGP 07

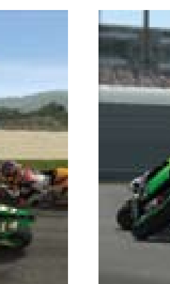
NOTA: 7,5
PENSAMOS QUE ES: Recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Motociclismo
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: CLIMAX
Distribuidor: THQ

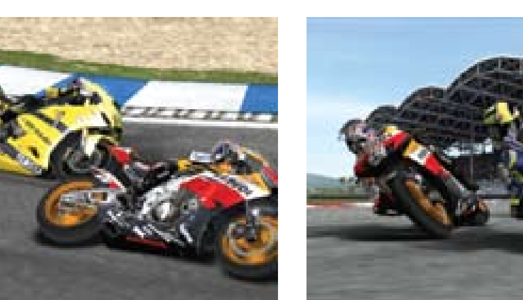
PROS_
· Buen acabado gráfico en general.
· Pilotos oficiales y circuitos.
· Genial en Xbox Live.

CONTRAS_
· Pequeños detalles gráficos.
· La jugabilidad en un jugador es algo pobre.
· IA baja de los competidores.

EN LAS ÚLTIMAS ENTREGAS EL NIVEL DE SIMULACIÓN HA IDO CEDIENDO MÁS TERRENO AL ARCADE. MUCHO MÁS ADAPTABLE AL PÚBLICO EN GENERAL. ESTO LEVANTARÁ AMPOLLAS EN LOS JUGADORES QUE ESPERABAN UN RETORNO AL REALISMO. PERO, SIGUE ABRIENDO PUERTAS PARA EL RESTO DE JUGADORES QUE SE PODRÁN SUBIR AL CARRO DE MOTOGP.






La Xbox 360 recibe por segunda vez un título de la saga MotoGP, después de dar el paso desde la primera consola de Microsoft. De la mano de Climax y THQ: Valentino, Elias, Melandri, Pedrosa, Hayden o el vigente campeón, Casey Stoner se dan cita de forma virtual en este buen videojuego que nos llevará a vivir, desde dentro, este fascinante mundillo que atrae a multitud de seguidores de todas partes del mundo.

Los amantes del mundo del motor, y los muchos otros que simplemente disfrutan con los videojuegos, llevan desde los últimos años deleitándose de esta saga de videojuegos para Xbox que ha resucitado un género algo olvidado y que cuenta con pocos ejemplos que comentar. Por eso es tan interesante este nuevo título.

La nueva entrega de MotoGP nos transporta a la competición vivida este año y que se ha embolsado el australiano Stoner, quitándole el Nº1 a Nicky Hayden. Respecto a la anterior entrega, primera de la "Era HD", nos encontramos ante un juego similar, pulido y mejorado para explotar y aprovechar, lo mejor posible, el potencial de la 360 de Microsoft.

A primera vista son observables las mejoras gráficas que el juego aporta, sobretodo en el trabajo de las motos y los pilotos dentro del juego, que presentan un aspecto muy bueno. El nivel de polígonos es muy alto y esto queda patente en unos contornos suaves y naturales. Las texturas igualmente presentan un acabado tremendo, representando muy bien el aspecto del cuero y la pintura de la moto y el lacado del casco. Los circuitos están a la altura de las circunstancias y presentan un acabado muy bueno, repleto de detalles y totalmente fieles a la realidad. Pese al buen resultado global de éstos, debemos comentar algunos detalles como el cambio de terreno, de césped a la gravilla o al asfalto, que son un tanto bruscos. Igualmente, las texturas de los escenarios en general están un poco por debajo de las vistas en los pilotos y de sus motos, del mismo modo que algunas animaciones resultan muy forzadas, sobretodo en las caídas.

En lo referente a la banda sonora, debemos comentar que MotoGP 07 no posee un listado de temas excesivamente soberbio. Por norma general durante las carreras nos acompañarán canciones rockeras que no desentonan en exceso pero que adolecen de poseer menos carisma del esperado. El resto de efectos de sonido presentan un acabado muy bueno.

La saga de videojuegos MotoGP se ha caracterizado desde su comienzo por presentar un apartado jugable muy cercano a la simulación. En las últimas entregas el nivel de simulación ha ido cediendo más terreno al arcade, mucho más adaptable al público en general. MotoGP 07 continúa con esta corriente y presenta un estilo de juego mixto. Entre lo arcade y la simulación. Para el neófito en este estilo de juego, aclimatarse al estilo de conducción puede resultar un tanto complicado. Con la práctica se va depurando la técnica y nos vamos dando cuenta de que lo que al principio parecía una jugabilidad complicada, resulta no serlo. Una vez cogido el tranquillo empezaremos a ganar carreras.

Para los que deseen incrementar el nivel de simulación, el juego incorpora la posibilidad de hacerlo. Con esto conseguiremos que la adherencia de los neumáticos sea más realista y que la moto resulte más complicada de manejar al abrir gas en las curvas o en las frenadas. Por desgracia la inteligencia artificial de los demás pilotos en el modo "un jugador" es bastante floja y nos hartaremos de adelantarlos sin que se dignen a "cerrarnos las puertas". Sin embargo, cuando se juega a MotoGP 07 por Xbox Live, la diversión se incrementa de forma inimaginable. Y es que la licencia de Microsoft mantiene intactas las genialidades de su modo multijugador, que tanto gustó en ediciones anteriores.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_

Nos encontramos ante un gran juego de conducción que agradará a los jugadores seguidores del mundo del motociclismo. El simulador más puro y duro ha cedido parte del terreno para dar entrada a una jugabilidad más "para todos los públicos". Esto levantará ampollas en los jugadores que esperaban un retorno al realismo pero sigue abriendo puertas para el resto de jugadores que se podrán subir al carro de MotoGP. Encontramos ciertos aspectos mejorables, como la jugabilidad para un jugador o algunos detalles gráficos, pero sin duda nos encontramos ante un buen juego. Sigamos quemando neumáticos.



LA TERCERA GUERRA MUNDIAL COMENZO EN 1988





WORLD IN CONFLICT

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Estrategia
Plataforma: PC
Desarrollador: Massive Entertainment
Distribuidor: Vivendi

PROS_
· Motor gráfico de lujo. Sobran comentarios.
· Banda sonora de cine y excelente labor de doblaje.
· El modo multijugador aporta horas de juego sin fin.

CONTRAS_
· La campaña se queda corta, ante enfermos terminales como nosotros.

LINKS_
Visita: www.worldinconflict.com

Desde que pudimos tomar parte en las pruebas de las diversas betas, en nuestro caso la closed beta para multijugador, comprobamos que World in Conflict no era un juego cualquiera. El título de Massive Entertainment es uno de los mejores lanzamientos del presente año en global y, quizás el mejor en cuanto al sub-género de la estrategia. Para explicarnos mejor, podríamos decir que se trata de una "super-producción" de la industria del videojuego. Y las sensaciones que transmite el juego van en esa dirección, porque, todo es a lo grande. La tarea del jugador se centra en la gestión táctica de las unidades en campo de batalla, así como la mejor combinación de las 4 ramas disponibles en el juego: aire, apoyo, infantería y blindados. También tendremos apoyo táctico del más diverso calibre. Desde el lanzamiento de las temidas bombas nucleares, pasando por el bombardeo de artillería o el ataque químico especialmente pensado contra infantería. Y todo ello manejado apenas con 4 teclas y nuestro ratón.

El motor gráfico del juego es de lo mejor que hemos visto hasta ahora. El campo de batalla además de ser enorme, contiene un lujo de detalles difícilmente igualado por ningún otro título. Los bosques, las colinas, las ciudades...todo recreado con un realismo abrumador. El nivel de zoom es inverosímil. Desde el detalle más nimio que podemos observar en las unidades (por ejemplo, si nos acercamos a los edificios podemos ver las unidades apostadas en los balcones listas para disparar) a la más completa visión global de la batalla. Dentro de esta línea, la física del juego es brutal. Hemos visto torretas de tanques (sí, sólo la torreta) volar por los aires kilómetros de distancia ante los devastadores ataques de la artillería pesada enemiga. Todo será destruible, menos el propio terreno. Casas, ciudades, ¡estadios!, puentes, etc. Pero fuera del ingame del juego, nos encontramos con un cuidado artwork presente en las escenas cinematográficas del juego (como las que podíamos ver en Company of Heroes), que dota a la historia de la fuerza de una propia película. Y podemos asegurar que el trasfondo de World in Conflict da para una película...y dos. Todo ello lo completan, escenas cinemáticas creadas con el propio engine gráfico que utilizan el sistema de "Motion Capture", con actores para dar mayor realismo.

La banda sonora no se queda atrás, tiene tantas piezas de gran calidad que, en todo momento acompañan perfectamente la acción y la historia de la campaña. Las voces están traducidas a un castellano perfecto, incluso imitan el típico acento ruso. La banda sonora del juego sólo hace que engrandecer la épica del juego.

La campaña del juego se nos hizo algo corta pero fue más, debido a una adicción nuestra irracional que a una corta duración de la misma. Es difícil controlarse con WiC. Y, si nos costó meternos en la cama para dormir algunas horas con el modo single-player, imaginaos con el modo multijugador. Un sistema totalmente innovador que nos permite crear nuestro propio clan con la interfaz de WiC, con varios modos de batalla y, casi lo mejor, con puntuación permanente. Esto sucede al crear una cuenta en Massive Entertainment, allí se nos almacena en un servidor con jerarquía, automáticamente, todo punto conseguido. Podremos ver al momento nuestro ranking mundial y nuestra condecoración. El modo multijugador aporta un sinfín de horas de jugabilidad a WiC y utiliza los más modernos sistemas de cooperación como el chat de voz IP.

Rubén Ortiz

NUESTRO VEREDICTO_

World in Conflict es 100% diversión garantizada. Una campaña con una historia fascinante, que nos seducirá por completo, embarcándonos en un pasado nada alentador. El modo multijugador de WiC acaba lo que el modo para un jugador empieza, crear un nuevo fan.

BATALLAS FUTURISTAS UN TANTO GOTICAS

WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND

NOTA: 7,5
PENSAMOS QUE ES: Recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: Estrategia
Plataforma: PSP
Desarrollador: Redlinx
Distribuidor: THQ

PROS_
- Buena adaptación del universo Warhammer.
- Resurge el género "por turnos".
- Divertido, sobretodo en multijugador .

CONTRAS_
- Solo se pueden coger a los Ultramarines en individual.
- Banda Sonora casi inexistente.

LINKS_
Visita: www.thq-games.es




El universo de fantasía, creado por la británica Games Workshop, ha dado el salto a la portátil de Sony en el título que hoy nos disponemos a analizar. Hablamos de Warhammer 40.000: Squad Command, un juego que nos enfunda el imponente exoesqueleto de los Marines Espaciales y nos hace desembarcar en mitad del campo de batalla para comandar una escuadra de singulares soldados genéticamente alterados. Nuestro enemigo, ni más ni menos que las hordas del Caos, una legión de herejes que han sido transformados en seres aberrantes y luchan contra la humanidad por el control de la galaxia.

El universo Warhammer es, francamente, inmenso. Entre razas, ejércitos e historia llenaríamos varias revistas como ésta. El videojuego de THQ y Redlinx enfrenta, con un afán reduccionista importante, a dos legiones: los Ultramarines contra los Portadores de la Palabra. El estilo de juego recuerda en sobremanera a los primeros títulos de la saga X-com, ya que nos encontramos ante un juego de acción táctica por turnos, en los que tenemos que gestionar los puntos de acción de cada miembro disparando, moviéndonos o ambas cosas. El resultado conseguido es genial y los amantes del género están de enhorabuena.

A lo largo de 15 misiones, deberemos liderar a una escuadra de Marines, controlando armas, tropas e incluso tanques. El estilo de juego por turnos, otrora tan usado, hará las delicias de todo seguidor del universo Warhammer, así como cualquier jugador que se decida a probarlo. A parte, el género táctico, recibe un soplo de aire fresco gracias al modo multijugador que hace ganar muchos puntos a su jugabilidad, dotando al título de mayor intensidad en las batallas cooperativas o en las de confrontación de hasta 8 jugadores.

En lo referente al apartado gráfico el juego cumple a la perfección, mostrándonos unos escenarios bien definidos, con gran número de detalles y multitud de efectos como: nubes de humo, tormentas de arena, rayos de colores vivos o explosiones nada desdeñables.

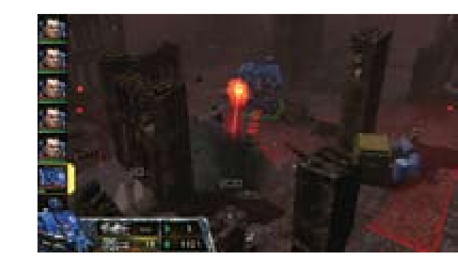
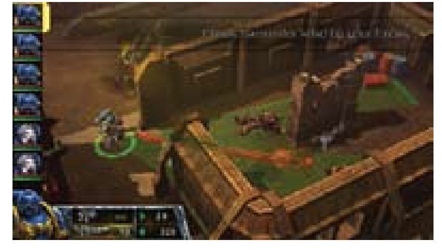
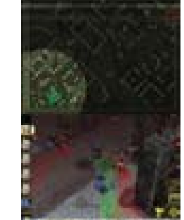
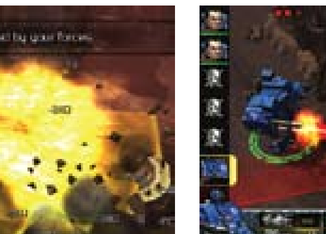
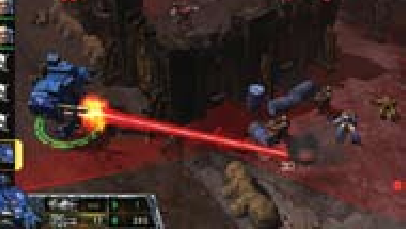
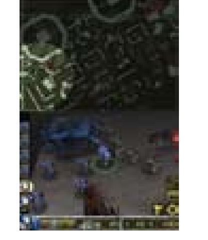
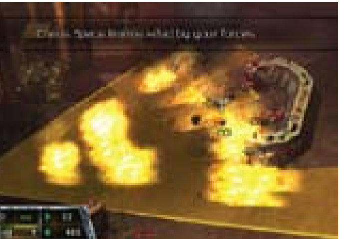
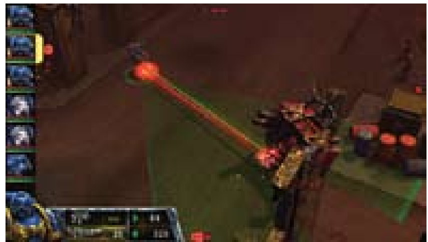
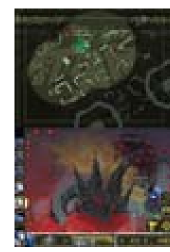
WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND NOS ENFUNDA EL IMPONENTE EXOESQUELETO DE LOS MARINES ESPACIALES Y NOS HACE DESEMBARCAR EN MITAD DEL CAMPO DE BATALLA PARA COMANDAR UNA ESCUADRA DE SINGULARES SOLDADOS GENÉTICAMENTE ALTERADOS

Debemos destacar que podremos destrozar los escenarios a cañonazos para eliminar elementos de cobertura, lo que consideramos un buen detalle. Los personajes son bastante pequeños pero están bien trabajados, del mismo modo que los vehículos. Debemos reconocer que el trabajo es bueno, fiel al 100% en las representaciones y pese a lo pequeño de los personajes los podemos ver incluso cambiar de arma. La banda sonora es casi inexistente, pero los FX y las voces presentan un acabado muy bueno. Hay que felicitar también a los chicos de THQ porque el juego está totalmente en castellano, de forma que podremos oír los improperios del enemigo ante nuestras acometidas.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_

Personalmente, considero que la nueva aventura de PSP es digna de elogios. Posiblemente, su modo individual peca en escasez por no dejarnos coger otras legiones o incluso razas, lo que sería genial, o por sólo presentar 15 escenarios. No obstante, nos encontramos ante un buen juego de táctica por turnos que divertirá a todo aquel que acepte sus limitaciones y esté dispuesto a pasar un buen rato. Y es que, en parte, Warhammer 40.000: Squad Command es como un juego de mesa en tu PSP.



WARHAMMER 40K: UN UNIVERSO REPLETO DE PLOMO, Y NO PRECISAMENTE POR LAS BALAS

Warhammer 40.000, ó 40K, es el nombre que recibió el juego de estrategia de la casa Games Workshop basado en uno anterior, de corte medieval: Warhammer. El aspecto más importante es que antes de jugar, en condiciones a este juego, primero tendrás que pintarte tú mismo tu ejército, compuesto por las conocidas "figuritas de plomo". De esta forma, a parte de coleccionar y pintar, podrás usar tus criaturas en un juego de mesa estratégico en el que podrás dejar volar tu imaginación. En tiempos no tan avanzados digitalmente, esta idea resultaba francamente interesante, aunque esto solía salirte por un pico.

Las reglas de los juegos Warhammer no varían demasiado ya que parten del mismo concepto. Aunque resulta un poco complejo cogerle el truco al principio y es imprescindible un reglamento bastante extenso, todo es, hasta cierto punto, reductible a mirar unas tablas donde compararemos las habilidades de nuestras tropas para saber qué puntuaciones debemos sacar con los dados en nuestro turno de acción. Estrategia y rol han sido el motivo de la fama cosechada y ahora sus historias protagonizan también libros y videojuegos.

El 40.000 del Warhammer inspirado en el futuro hace referencia al año en que se data el juego. El 41º milenio. El espacio ya no es la última frontera, está conquistado e innumerables ejércitos pelean por dominar sus territorios o extenderse. La tierra, ha expandido sus colonias por todo el firmamento y se erige como una de las potencias más poderosas del universo, gracias a la dictadura impuesta por el Emperador y su cuerpo de Marines Espaciales. No obstante, más allá del firmamento nos esperan amenazas como los brutales Orkos, los ancestrales Eldars, el aterrador Reino del Caos y su disformidad o la amenaza xenomorfa de los Tiranidos entre otros. Como podéis observar, el espacio sigue siendo un lugar bastante inhóspito, pasen los años que pasen.

GameStop®

power to the players™

Si traes tu consola Nintendo DS + 2 juegos de DS,
y llévate la
NUEVA NINTENDO DS Lite
por sólo: 34'98€
IVA INCLUIDO

AHÓRRATE 115€



PVP RECOMENDADO 149,98€

CONSOLA PS3 40GB + 2º MANDO SIXAXIS

199€
IVA INCLUIDO

AHÓRRATE 250,97€

PVP RECOMENDADO 449,97€

PRECIO AL ENTREGAR TU CONSOLA
XBOX 360 PRO + 1 JUEGO O ACCESORIO.
Consulta juegos, accesorios y consolas admitidas en esta promoción.



AHÓRRATE 148,96€

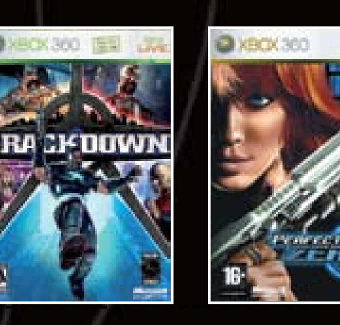
XBOX 360 PRO + FORZA 2 + GEARS OF WAR

359,95€
IVA INCLUIDO

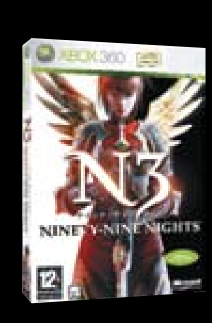
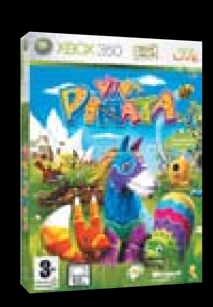
COMPRA DOS JUEGOS X360 Y PAGA SÓLO UNO

Descuento realizado sobre el producto de menor importe. Oferta exclusiva y no acumulable a otras en vigor o entre si. Oferta exclusiva para los juegos aquí anunciados.





Precios válidos para los productos GAMESTOP anunciados en KULT del 01/12/2007 al 15/01/2008. Todas las promociones publicitadas son exclusivas y no acumulables a otras en vigor o entre si. Consulta más precios y promociones vigentes en tu tienda GAMESTOP más cercana.



2x1
GameStop
COMPRA 2 JUEGOS REPLAY Y PAGA SÓLO 1

DESCUENTO REALIZADO SOBRE EL JUEGO DE MENOR IMPORTE. OFERTA VÁLIDA PRESENTANDO ESTE CUPÓN. OFERTA EXCLUSIVA Y NO ACUMULABLE. CUPÓN VÁLIDO DEL 01/12/07 AL 15/01/2008

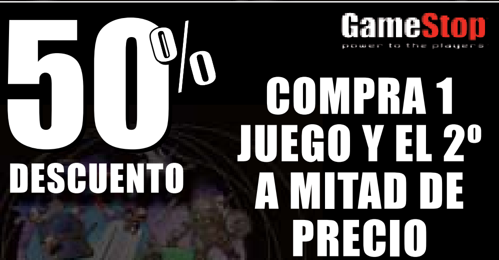
¿Qué es REPLAY?

El REPLAY es la compra y venta de consolas, juegos, accesorios y películas de 2ª mano con uso 100% garantizado.

Tráenos tus consolas, juegos, accesorios y películas y nosotros te los compramos. Utiliza tus consolas, juegos, accesorios y películas como moneda de cambio para adquirir nuevos productos.

Ven a GameStop, seguro que no sales con las manos vacías. Además ahora comparmos también tus consolas y juegos usados aunque no funcionen. Consúltanos.

RECORTA TU CUPÓN Y VEN A GAMESTOP



50% DESCUENTO
GameStop
COMPRA 1 JUEGO Y EL 2º A MITAD DE PRECIO

DESCUENTO REALIZADO SOBRE EL JUEGO DE MENOR IMPORTE. OFERTA VÁLIDA PRESENTANDO ESTE CUPÓN. OFERTA EXCLUSIVA Y NO ACUMULABLE. CUPÓN VÁLIDO DEL 01/12/07 AL 15/01/2008



10€ DESCUENTO
GameStop
EN CUALQUIER JUEGO

EL IMPORTE MÍNIMO DEL JUEGO ESCOGIDO SERÁ DE 49€. OFERTA VÁLIDA PRESENTANDO ESTE CUPÓN. OFERTA EXCLUSIVA Y NO ACUMULABLE. CUPÓN VÁLIDO DEL 01/12/07 AL 15/01/2008



20% DESCUENTO
GameStop
EN ACCESORIOS GAMESTOP

EXCLUSIVO ACCESORIOS MARCA GAMESTOP. OFERTA VÁLIDA PRESENTANDO ESTE CUPÓN. OFERTA EXCLUSIVA Y NO ACUMULABLE. CUPÓN VÁLIDO DEL 01/12/07 AL 15/01/2008

...Y EL STYLUS SE DESATÓ

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NOTA: 9.5
PENSAMOS QUE ES: Genial

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +7
Género: Aventura
Plataforma: DS
Desarrollador: Nintendo EAD
Distribuidor: Nintendo

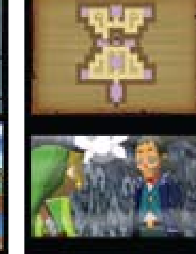
PROS_
- El cel-shaded es un acierto: de los mejor gráficamente en DS.
- El sistema de control.
- La esencia de la saga se mantiene intacta.
- Los puzzles son tremendamente originales.

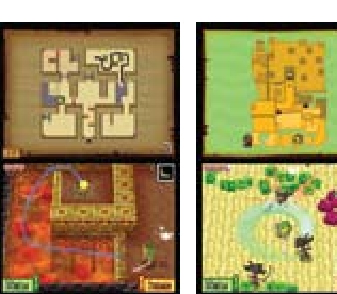
CONTRAS_
- Es fácil y corto

LINKS_
Visita:
http://phantomhourglass.nintendo-europe.com









Coge la probeta y mete lo siguiente: una de las mejores franquicias de videojuegos de todos los tiempos, una consola con un potencial envidiable, un sistema de control como nunca habías visto y una historia que, sin llegar al nivel de Ocarina of Time o Wind Waker, es encantadora. ¿Qué sale? Algo muy parecido a The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

Link ha pasado por todas las plataformas de Nintendo y ya tardaba en pasearse por DS. La pregunta era si la portátil era capaz de acoger un gran juego de Zelda, como lo han hecho las consolas de sobremesa. ¿Pad o lápiz táctil? ¿Gráficos realistas o cel-shaded? Eiji Aonuma y su equipo han tomado las decisiones correctas, algo que te queda claro cuando llevas diez minutos de partida.

Phantom Hourglass es la continuación de Wind Waker, y nuestra misión será rescatar a Tetra de las garras de un barco fantasma. ¿Obstáculos? Los enemigos de siempre, los puzzles de siempre, el mar que ya conocimos en el título de GameCube y los elementos clásicos de cualquier aventura de Link. La novedad: que todo parte del sagrado lápiz táctil de la DS. Con él caminaremos, correremos, levantaremos piedras y vasijas, blandiremos nuestra espada... Mención especial merece el uso del boomerang, cuya trayectoria podremos dibujar en la pantalla (y él seguirá fielmente).

Además de responder perfectamente a nuestros órdenes, el stylus, la pantalla táctil y el micrófono de la DS permiten ampliar la variedad y originalidad de los puzzles. Me niego a desvelar secretos, pero esta vez no todo será encender antorchas...

El toque cel-shaded que tanta polvareda levantó en GC le sienta a la portátil como anillo al dedo; sumado a la buena factura en lo sonoro obtenemos uno de los títulos que mejor luce en DS: colorido, sin piruetas gráficas (y, por tanto, sin pesadas transiciones) y lleno de esa música de Koji Kondo que nos hace saltar la lagrimilla cada dos por tres. Otro obstáculo bien sorteado por los creadores de este Zelda es que permite, en la medida de lo posible, echar esas partidas cortas que una portátil requiere. ¿Veinte minutos de bus? Venga, a acabarse una mazmorra. ¿Cinco minutos tontos? Crucemos el océano.

El multiplayer online le da más vida a un juego que, por otro lado, peca de corto. Los fans más acérrimos de la saga se quedarán con sabor a poco, aunque ya sabemos que un poco de Zelda es mucho...

Dani Rodríguez

NUESTRO VEREDICTO_

Decir que Phantom Hourglass es el mejor Zelda portátil es seguramente lo menos que se puede afirmar. El paso de Link por la DS es un manual de cómo integrar un juego a un determinado tipo de control, y es por derecho propio uno de los títulos imprescindibles para la portátil de Nintendo.

EL PELOTEAR SE VA A ACABAR

TABLE TENNIS WII

NOTA: 7
PENSAMOS QUE ES: Bueno

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: Todos los Públicos
Género: Deportivo
Plataforma: Wii
Desarrollador: Rockstar
Distribuidor: Take 2

PROS_
- Diversión asegurada.
- Control del juego.
- Tres modos de juego.

CONTRAS_
- No tiene modo on-line.
- Aspectos gráficos poco cuidados para la simpleza del juego.

LINKS_
Visita:
www.rockstargames.com/tabletennis

Aunque parezca mentira muchos son los adeptos que, cada día más, se unen a la comunidad del Ping Pong. Todavía recuerdo mis grandes hazañas dentro de este peculiar deporte, combatiendo con mis amigos, interminables partidas. Era de esperar que algún año ofrecieran al sector ocioso un juego de tenis de mesa para videoconsola. Los resultados han salido a pedir de boca; inicialmente de la mano de Xbox 360 irrumpió Table Tennis en los hogares españoles. La idea principal era bastante sencilla: una mesa, dos jugadores, varios modos de juego. Aunque, si os soy sincero, el control era bastante dificultoso como para iniciarse. No obstante, era y, es el juego perfecto para adaptarlo a la más divertida del mercado, Wii.

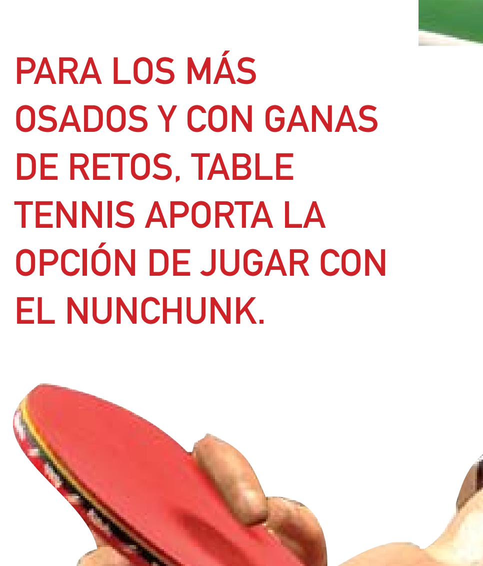
26 de mayo de 2006, lanzan Table Tennis para Xbox360, todavía falta medio año para Wii. Un año después del lanzamiento de Wii nos sorprenden con la reposición de Table Tennis. El mismo juego sólo que para otra plataforma. Desde mi punto de vista, han aprovechado la jugabilidad que ofrece para justificar la calidad del sensor de movimiento. Realmente, si éstos son los motivos, lo superan con creces. Rockstar nos presenta tres modalidades de juego: una, la más sencilla tratará que toda la familia pueda disfrutar un rato sin conocimiento de las reglas. Hablamos del modo arcade en el que el jugador se preocupara exclusivamente de mover el mando. Para los más osados y con ganas de retos, Table Tennis aporta la opción de jugar con el nunchunk. Dos modalidades en las que moveremos al jugador o dirigiremos la pelota dentro de la mesa. Como veis son dos retos originales y difíciles. Pero en la vida, como en el deporte, el tiempo invertido es lo que nos diferencia de los perdedores.

Auguraban un juego sin demasiadas perdidas visuales dentro de un apartado gráfico tan reñido en Wii. Desgraciadamente, aunque a muchos les gustaría que fuese así, deja que desear. La verdad, para dos jugadores y una mesa, podrían haber tenido en estima el apartado gráfico. No quiero decir que no valga la pena, el juego hace su función a pesar de que aspectos como: la definición del músculo, las arrugas en la ropa, el sudor, etc... son detalles que brillan por su ausencia. Por otra parte, la iluminación, los focos, y el aclamado tiempo bala, suplen las otras deficiencias, restándole importancia.

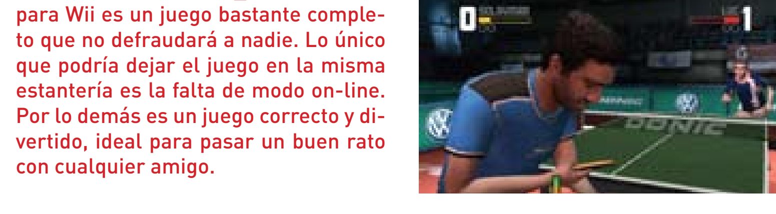
Ya que me he puesto a comentar las ausencias del juego, existe una que no podemos suplir con ningún aspecto en concreto. Me refiero a la falta de modo on-line para Wii. Lamentablemente, y sintiéndolo mucho, a diferencia de la 360, este modo no existe. Quiero pensar que ha sido por falta de tiempo y no por falta de ganas. Imaginaos que estamos en casa y ya no quedan familiares a los que ganar y ni tan solo un amigo con el que combatir ¿qué necesitamos? Una modalidad de juego on-line. Una pifia, con renombre, que añadir al juego. Pero tranquilos, si os gusta conseguir prendas de ropa para vuestros jugadores y nuevas mesas de ping-pong, Table Tennis es vuestro juego. Sólo un consejo; tardad lo máximo posible en llegar al modo difícil ya que es el último aliciente.

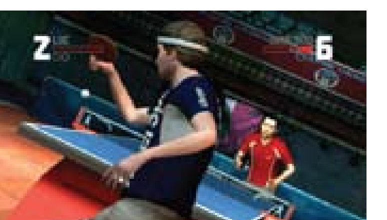
En Table Tennis (TT para los amigos) de vez en cuando hay aspectos sorprendentes. Me estoy refiriendo a la típica música de Rockstar repleta de ritmos "House" tirando a electrónicos. El público animará al jugador local reflejando su estado de ánimo en función de la puntuación. Por otra parte las voces no están dobladas al castellano, pero sinceramente, no hay nada que traducir. Excepto los puntos obtenidos por cada jugador y dos tonterías más.

Javier Mora



NUESTRO VEREDICTO_ **Table Tennis para Wii es un juego bastante completo que no defraudará a nadie. Lo único que podría dejar el juego en la misma estantería es la falta de modo on-line. Por lo demás es un juego correcto y divertido, ideal para pasar un buen rato con cualquier amigo.**









TODA LA GALAXIA ESTÁ EN PELIGRO

MASS EFFECT

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Rol
Plataforma:Xbox 360
Desarrollador: Bioware
Distribuidor: Microsoft

PROS_
· Gráficos alucinantes.
· Argumento complejo y extenso.
· Las conversaciones interactivas.
· La grandeza del universo en un juego.

CONTRAS_
· No está doblado, solo subtitulado.
· Lento en algunos momentos.
· La IA enemiga es mejorable.

LINKS_
Visita: http://masseffect.bioware.com/





Hacía meses que el universo de Xbox 360 tenía sus ojos puestos en el nuevo título de Bioware: Mass Effect. Y no era para menos; viendo el currículo de creaciones del estudio canadiense (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: KOTOR, Jade Empire), cualquier juego que no fuese una joya se consideraría un fracaso. Pero Bioware lo ha vuelto a hacer. Ha conseguido que su primer título para Xbox 360, Mass Effect, se convierta en el primer juego de rol que alcanza un nivel digno de la nueva generación de consolas.

Mass Effect nos sitúa en el año 2183, 40 años después de que la humanidad descubriese ruinas de la civilización Proteana en Marte, evento que provocó un enorme avance tecnológico de nuestra raza, y que nos permitió entrar en contacto con otras civilizaciones galácticas apenas 10 años después. El brazo de Perseo, nuestro rincón de la Galaxia, está habitado por multitud de civilizaciones avanzadas; todas ellas se desplazan por el universo mediante los Relés de Masa, herencia de los Proteanos, cuya civilización dominó la Galaxia hasta hace 50.000 años, momento en el que desaparecieron misteriosamente, víctimas de un tremendo cataclismo.

Nadie conoce cual fue ese cataclismo, pero algunos misteriosos eventos hacen pensar a la Alianza de Civilizaciones que alguien está intentando volver a producirlo, extinguiendo la vida de toda la Galaxia. Tú, el Comandante Sheperd, eres el encargado de descubrir quién está tras todo esto e impedir que se salga con la suya, y para ello deberás recorrer toda la galaxia a bordo de la nave estelar Normandie, visitando planetas, hablando con cientos de seres (que no personas) y enfrentándote en numerosas ocasiones con situaciones de combate.

El hilo argumental principal es extremadamente rico y elaborado, y a éste se le unen cientos de misiones e historias secundarias, algunas de ellas opcionales y otras necesarias para poder avanzar. La libertad de acción es muy alta, pues podemos elegir en todo momento a qué planeta ir o cómo actuar ante un conflicto, y esto se extiende incluso a las conversaciones. Los diálogos son completamente interactivos: podemos responder de forma positiva, agradable, neutra o incluso agresiva. Ante un interlocutor problemático podemos optar por la diplomacia o por agarrarlo por el cuello y amenazarlo: todo ello repercute en el resultado de las conversaciones y las misiones, y cada una de las decisiones conforma la personalidad del personaje, convirtiéndolo en un virtuoso héroe o en un desagradable guerrero con aires de grandeza.

Como buen juego de rol que es, Mass Effect hace gala de una escala y grandeza a prueba del más rolero de los roleros. Esta grandeza no hace referencia sólo a la posibilidad de viajar por docenas de planetas a lo largo de la Galaxia, sino también a la profundidad de cada personaje, con una historia personal y unas vivencias que poco a poco nos ayudan a comprender mejor el universo Mass Effect. Algunos de estos personajes, los más guerreros y aventureros, se ofrecerán para formar parte de nuestro equipo de combate, compuesto por un máximo de 3 guerreros. Si los aceptamos podremos contar con la ayuda de sus habilidades psíquicas, físicas o tecnológicas, y deberemos encargarnos de gestionar su evolución.

Técnicamente, Mass Effect ha logrado lo que para mi ya se había convertido en una obsesión: tener mejores gráficos que Gears of War. Parece una tontería, pero lo cierto es que más de un año después de su lanzamiento, el juego de Epic seguía gozando de los mejores gráficos de consola vistos hasta el momento. Mass Effect desbanca, aunque por poco, a Gears of War: el nivel de detalle de todo lo que vemos en pantalla es alucinante, los escenarios son incluso más grandiosos que los de Halo 3 y la riqueza artística de todo lo que nos rodea es simplemente desbordante. Los escenarios parecen postales intergalácticas, las naves y el espacio son dignas de cualquier película de ciencia ficción y el diseño de los personajes es tan bueno que estoy convencido de que el día que, en la vida real, la humanidad contacte con una civilización extraterrestre, alguien dirá "¡Pero si este tío salía en Mass Effect!".

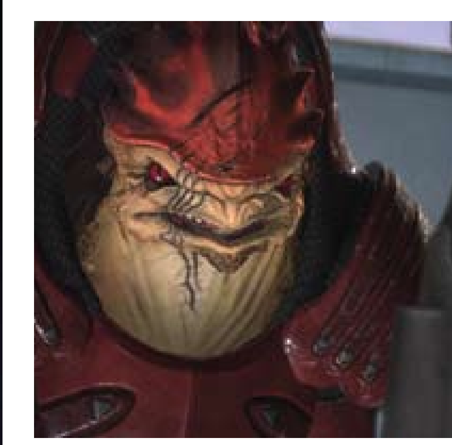
En las conversaciones, donde se producen primeros planos de las caras, alcanzamos el éxtasis gráfico, no sólo por el extremo detalle y las animaciones de expresión facial, sino porque llegamos incluso a ver como a Shepperd se le ponen rojos y llorosos en una escena muy emotiva de la que no puedo hablar para no espolear nada. **Arnau Sans**

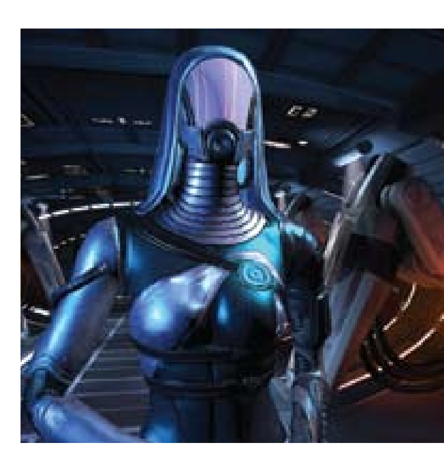
NUESTRO VEREDICTO_ Mass Effect es, con toda seguridad, el mejor juego de rol para Xbox 360 hasta ahora, y con mucha probabilidad uno de los mejores juegos de nueva generación disponibles para estas navidades. Su complejo argumento y la profundidad de sus personajes, junto con un buen sistema de combate, lo convierten en la excusa perfecta para no salir de casa en los fríos fines de semana de invierno.



TÉCNICAMENTE, MASS EFFECT HA LOGRADO LO QUE PARA MI YA SE HABÍA CONVERTIDO EN UNA OBSESIÓN: TENER MEJORES GRÁFICOS QUE GEARS OF WAR.

ANTE UN INTERLOCUTOR PROBLEMÁTICO PODEMOS OPTAR POR LA DIPLOMACIA O POR AGARRARLO POR EL CUELLO Y AMENAZARLO.





LA NUEVA GENERACIÓN DEL FUTBOL

FIFA 08

NOTA: 8'5
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: Todos los públicos
Género: Deportivo
Plataforma: Xbox 360, PS3, PS2, PC, Wii, DS, PSP
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

PROS_
- Muy buenos gráficos.
- El movimiento del balón.
- La inmensa cantidad de licencias.
- El modo online, brutal.

CONTRAS_
- Las caras son mejorables.
- Que Ronaldinho no corra en la vida real como en FIFA 08…

LINKS_
Visita: www.fifa08.ea.com/es

DESDE ESTA VERSIÓN 08 DE FIFA SE PUEDE DECIR QUE ESTAMOS ANTE UN JUEGO DE SIMULACIÓN FUTBOLÍSTICA, Y NO, ANTE UN ARCADE DESENFADADO Y DESCAFEINADO

FIFA ha sido, tradicionalmente, uno de esos juegos que son criticados antes, durante y después de su lanzamiento. Cada año aparece un nuevo FIFA, con nuevas intenciones y declaraciones de sus creadores, que lo definen como un total cambio respecto a sus fracasos anteriores. Pero cada año FIFA vuelve a pegarse el batacazo... hasta ahora.

Soy de la opinión de que FIFA 07 ya era bueno, lo que no puede decirse del FIFA 04, del 05 y sobretodo del 06. Pero este año, con el FIFA 08, Electronic Arts lo ha bordado. Por primera vez en mucho tiempo el sector especialista de videojuegos no se tira de los pelos cuando alguien dice "Me gusta el FIFA".

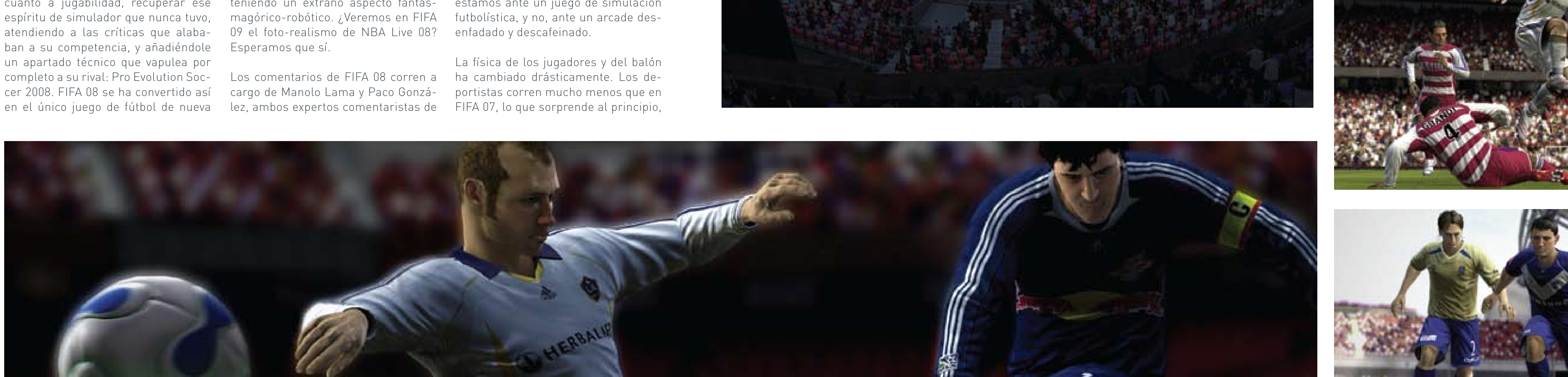
FIFA 08 ha sabido rediseñarse en cuanto a jugabilidad, recuperar ese espíritu de simulador que nunca tuvo, atendiendo a las críticas que alababan a su competencia, y añadiéndole un apartado técnico que vapulea por completo a su rival: Pro Evolution Soccer 2008. FIFA 08 se ha convertido así en el único juego de fútbol de nueva generación y además en el único FIFA del que la mayoría de gente habla positivamente.

Los jugadores cuentan con un nivel de detalle alto: todos ellos son reconocibles. Sus equipaciones son, además de oficiales, muy detalladas: podemos ver los pliegues de la camiseta, las manchas de hierba y tierra e incluso las expresiones faciales de enfado de los futbolistas cuando el árbitro pita y no están de acuerdo. He de decir, en su contra, que las caras siguen siendo mejorables. Aún no se ha alcanzado, por ejemplo, en un juego de fútbol, la calidad de modelado de los deportistas de juegos de basket. Los jugadores de FIFA 08, aunque muy fieles a sus homólogos de la vida real, siguen teniendo un extraño aspecto fantasmagórico-robótico. ¿Veremos en FIFA 09 el foto-realismo de NBA Live 08? Esperamos que sí.

Los comentarios de FIFA 08 corren a cargo de Manolo Lama y Paco González, ambos expertos comentaristas de El Larguero de la cadena SER. Los comentarios, aunque buenos, siguen pecando de repetitivos y poco acertados en algunos momentos, aunque cada año se perfeccionan más. A día de hoy, el mundo de los juegos de simulación deportiva tiene una gran asignatura pendiente: los comentarios. Con la potencia de los procesadores de las consolas de nueva generación, ya va siendo hora de que la IA llegue a las voces de cabina, y no solo a los deportistas que corren sobre el césped.

La gran quimera de la saga FIFA siempre ha sido la jugabilidad, a la que se ha acusado (con razón) de arcade, pero además de arcade malo. Esto ha cambiado radicalmente. Desde esta versión 08 de FIFA se puede decir que estamos ante un juego de simulación futbolística, y no, ante un arcade desenfadado y descafeinado.

La física de los jugadores y del balón ha cambiado drásticamente. Los deportistas corren mucho menos que en FIFA 07, lo que sorprende al principio,



SOY DE LA OPINIÓN DE QUE FIFA 07 YA ERA BUENO, LO QUE NO PUEDE DECIRSE DEL FIFA 04, DEL 05 Y SOBRETODO DEL 06. PERO ESTE AÑO, CON EL FIFA 08, ELECTRONIC ARTS LO HA BORDADO.

pero aporta un mayor realismo al juego. Pocos son los jugadores que se pasan 90 minutos al Sprint en la vida real, y los que lo hacen acaban en los tribunales, con una acusación de dopaje sobre sus espaldas.

El balón ya no parece pegado a los pies de los jugadores como pasaba en otros FIFAs. El bote y el desplazamiento del esférico tiene su propia física. Se nota sobretodo al hacer: auto-pases, pases al hueco o chutes a pelota parada. Ya no es fácil marcar un gol desde 20 metros. Ya no basta con apuntar bien a la escuadra, ahora hay muchos factores físicos y de habilidad del jugador que afectan al movimiento del balón.

El online es otro de los puntos fuertes de esta versión de FIFA. Por primera vez en un juego de fútbol, pueden jugar hasta 10 personas al mismo tiempo, asumiendo el control de 5 jugadores por equipo de forma simultanea. Esto da lugar a partidos realmente apasionantes (y difíciles), en los que cada jugador asume el papel de un deportista y busca los desmarques, los pases o las jugadas más inteligentes sin tener que cambiar de personaje. EA ha afirmado que su objetivo inmediato, suponemos que para FIFA 09, es dar a los jugadores la posibilidad de jugar 11 contra 11 en partidas online de 22 participantes. Suena genial.

Arnau Sans

NUESTRO VEREDICTO_
FIFA 08 es sin duda el mejor FIFA hasta la fecha. Si te gustaba FIFA 07, esta versión te encantará, pero si no te ha gustado nunca FIFA, te recomiendo que lo pruebes, porque posiblemente te llevarás una sorpresa muy grata.







SEMI-EVOLUTION SOCCER 2008

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

NOTA: 5
PENSAMOS QUE ES: Muy mejorable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: Todos los públicos
Género: Deportivo
Plataforma: Xbox 360, PS2, PS3, PC, PSP, Nintendo DS
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami

PROS_
· La mayoría de las caras de los jugadores.
· La Master League es entretenida.

CONTRAS_
· Haber esperado tanto para esto....
· Las sensaciones que ofrece, para un fan del PES, son repugnantes.
· Las repeticiones son lamentables.
· La velocidad de los jugadores entorpece el juego.
· Es injugable a través del online.









EL JUEGO, EN VEZ DE MEJORAR, HA EMPEORADO TANTO, QUE EN VEZ DE UNA SECUELA NEXT-GEN PARECE UNA MALINTENCIONADA PRECUELA REALIZADA POR SUS PEORES ENEMIGOS.

Tras un paseo triunfal de 6 años ininterrumpidos, la hegemonía de Pro Evolution Soccer en el género de los juegos de fútbol se tambalea ante el acoso de un mejorado FIFA y de las propias carencias de un título que ha decepcionado tanto al gran público como a la crítica. PES 2008 ya está aquí pero... ¿Realmente merece la pena jugarlo?

Hay secuelas de títulos exitosos que decepcionan, otras que te dejan indiferentes y otras que te hacen pensar en lo bien aprovechado que ha estado el tiempo de desarrollo y lo poco que se han dormido en los laureles los responsables del juego. Pro Evolution Soccer 2008 inaugura una nueva clasificación: el juego, en vez de mejorar, ha empeorado, tanto, que en vez de una secuela Next-Gen parece una malintencionada precuela realizada por sus peores enemigos. Es más, a la vista de éste, el anterior PES 6 para 360, tan duramente criticado, parece un buen juego. O por lo menos un juego mucho mejor que este PES 2008.

Si tenéis una tele capaz de soportar el modo 1080 disfrutaréis de los cuidados terrenos de juego y de las nuevas animaciones en todo su esplendor. Pero no os engañéis, visualmente este PES 2008 es un insulto a los jugadores que se han pasado mucho tiempo ahorrando para adquirir una consola Next-Gen para jugar a este título. Desde el lamentable público, pasando por las animaciones que parecen estar realizadas mediante Stop Motion, los acabados del último juego de Seabass son para cuestionarse si en Konami realmente hay implementada una política de control de calidad y acaban pasándole factura hasta a la jugabilidad. Si un título con tanta proyección como éste no se cuida, ¿cómo se producirán los juegos menos conocidos en la compañía nipona?

Los comentarios siguen tan flojos y son tan insulsos como en años anteriores. La presencia del supuesto experto en fútbol mundial Maldini se traduce en alguna frasecilla suelta que os acabará convenciendo de desactivar los comentarios en las opciones sonoras.

En cuanto a su jugabilidad, PES 2008 ha conseguido lo que parecía imposible: rebajar su calidad hasta el punto de que jugar para confeccionar este análisis se me antoja más como una tediosa tarea que como lo que es, aún hoy, para mi jugar al anterior PES 6: un placer casi indescriptible. Decir que es injugable sería faltar a la verdad, pero, lo que sí que puedo asegurar es que ésta última entrega no es capaz de ofrecer ni la mitad de las sensaciones que he encontrado a lo largo de todos estos años en cada una de las entregas de los Pro Evolution. Os aviso: no os acerquéis a PES 2008 buscando el juego que todos esperábamos que fuera, es decir, el auténtico Next-Gen que su predecesor para 360 no pudo ser. No, porque os decepcionareis. Y de paso ha acabado con todos los rumores e historias que circulaban en relación de que KCET tenía especial predilección por PlayStation 3: la versión para la consola de Microsoft es francamente superior.

Esta entrega sigue estando falta de licencias y de extras, algo que contrasta enormemente con el esfuerzo que ha realizado Electronic Arts con el nuevo FIFA.

Cristian Viver

NUESTRO VEREDICTO_ **Y es que ni los gráficos en HD, ni la remozada Master League, ni los realistas rostros de los jugadores, exceptuando a unos cuantos como Deco, que parece que se le ha metido un alien en el cuerpo; o Iniesta, que con su look de circo le roba el mote de Payaso a Aimar, pueden esconder al peor simulador que he visto en un PES nunca. Frustración es la palabra que mejor resume las sensaciones que me ha transmitido jugar al que era el juego que más esperaba de esta Next-Gen. Ni tan siquiera quiero entrar en el patético modo online, pues la tradición de KCET en este sentido hacía temer un despropósito similar, aunque sinceramente espero que, con el venidero parche, la cosa mejore sustancialmente en ese sentido.**

LOS CHICOS DE ORO

NBA LIVE 08

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES: Consumición obligatoria

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportivo
Plataforma: Xbox 360, Playstation 3 y PC
Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: EA Sports

PROS_
·Jugar con España.
·Más movimientos en el poste bajo.
·IA muy realista.

CONTRAS_
·Movimientos toscos en la pintura.
·Algunos jugadores poco logrados (Navarro).

NBA Live es, sin duda, una de las franquicias más conocidas en el mundo de los simuladores deportivos. Su paso a las next-gen, hasta el momento, ha sido bastante discreto, pero esta temporada se percibe un cambio profundo y no sólo de maquillaje.

Nos encontramos, aparentemente, con un título más. El apartado gráfico no ha cambiado ostensiblemente, cabe recordar que ya era bueno en su entrega 07, los cambios vienen desde el interior del título: el IA de los jugadores y los nuevos controles.

La inteligencia de nuestro equipo y la de los oponentes es efectivamente realista: bloqueos, aclarados y pases doblados entre muchas otras jugadas. El repertorio de nuestros oponentes es escalofriante. Ahora, ya no nos ganan con tiros imposibles, simplemente son más listos que nosotros. Por el contrario, nuestro equipo es capaz de coger rebotes, incluso en ataque, algo que en anteriores entregas llegaba a desesperar. Los controles también ayudan a contrarestar el poder del contrario, ahora, tenemos mejores movimientos en el poste bajo y con el gatillo derecho superior podremos ver los puntos fuertes para el tirador que controlamos en cada momento.

Una de las novedades más celebradas es la incorporación de las mejores selecciones FIBA. Podemos jugar con: España, Argentina, Alemania o China entre muchas otras. Para lo jugadores de fuera de Estados Unidos esto es un avance notable ya que podemos jugar con equipos mucho más conocidos. Acompañando estas nuevas incorporaciones se ha añadido un nuevo torneo al estilo Mundial de Baloncesto en el que nos cruzaremos en eliminatorias hasta llegar a la gran final.

Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_
Un título indispensable para los amantes del deporte de la canasta, este año con una representación muy nutrida de selecciones FIBA que enriquecen el título ostensiblemente. Capitanear la selección de Pepu Hernández es un auténtico placer. La inteligencia de los jugadores ha mejorado tanto en ataque como en defensa, ofreciendo una experiencia de juego más realista, que unida a los nuevos controles consigue engancharnos hora tras hora.

POR EL CONTRARIO NUESTRO EQUIPO ES CAPAZ DE COGER REBOTES, INCLUSO EN ATAQUE, ALGO QUE EN ANTERIORES ENTREGAS LLEGABA A DESESPERAR.
UN TÍTULO INDISPENSABLE PARA LOS AMANTES DEL DEPORTE DE LA CANASTA. ADEMÁS, ESTE AÑO, CONTAMOS CON UNA REPRESENTACIÓN MUY NUTRIDA DE SELECCIONES FIBA.















TEQUILA Y BALAS

STRANGLEHOLD

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +18
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360, Playstation 3 y PC
Desarrollador: Midway
Distribuidor: Virgin

PROS_
· Encarnar a Chow Yun-Fat.
· El tiempo tequila.
· El Unreal engine en general.

CONTRAS_
· Algunos retos algo complicados.
· Sin modo online.

JOHN WOO REALIZA SU PRIMERA INCURSIÓN EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS CON UN ÉXITO NOTABLE. DURANTE LAS DIFERENTES MISIONES PODREMOS MEJORAR LAS CAPACIDADES DEL INSPECTOR TEQUILA, ABATIENDO A NUESTROS ENEMIGOS CON ESTILO.



John Woo realiza su primera incursión en el mundo de los videojuegos con éxito notable, Chow Yun-Fat su actor de referencia, es el protagonista de la segunda parte de "Hard Boiled", aunque dentro de nuestras consolas en "Stranglehold".

El Inspector Tequila está dispuesto a vengar la muerte de un policía de narcóticos y desde luego lo va a conseguir. Ambientado en Honkg-Kong, Stanglehold nos llevará a lo largo de siete misiones por diversas localizaciones: el mercado, el casino, los muelles, el museo de historia, etc. Con un frenesí de destrucción y de muerte fuera de lo común.

Durante las diferentes misiones podremos mejorar las capacidades del inspector Tequila, abatiendo a nuestros enemigos con estilo. Lo que nos dará acceso a nuevas habilidades como: puntería precisa, el torbellino o la furia. Sin estas capacidades es prácticamente imposible superar algunas de las misiones. Otros puntos fuertes son las confrontaciones directas, en las que cambiamos el modo de juego o el tiempo tequila, muy parecido al tiempo bala de Max Payne, pero con mucho más estilo.

El control del inspector Tequila es impecable. Utilizamos básicamente el gatillo y los clásicos controles con los sticks para el movimiento y la vista. A partir de aquí el gatillo izquierdo se convertirá en uno de nuestros principales aliados para poder activar el imprescindible tiempo tequila.

El apartado técnico es excepcional. No vamos a descubrir ahora las excelencias del Unreal Engine 3, pero si cabe destacar el impresionante trabajo realizado con la física, con escenarios destructibles y una gestión de luces impecable. Quizás, se podría haber trabajado algo mejor las texturas y el ratio de frames por segundo en algunas escenas como la del helicóptero, pero el resultado final es francamente brillante.

Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_ La excelente historia sirve como hilo conductor de este título indispensable para todos los amantes de los shooters en tercera persona. Acción sin límite, un arsenal impresionante y enemigos por doquier. Unreal Engine 3 muestra sus posibilidades a todos los niveles, con una física y una gestión de luces de auténtico lujo.







VUELVE A IVALICE CON TU PSP

FINAL FANTASY TACTICS: THE LION WAR

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Rol
Plataforma: PSP
Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Proein

PROS_
· Los escenarios 3D combinados con personajes en 2D.
· Los movimientos de cámara
· La mejorada jugabilidad del título
· El espíritu de la saga

CONTRAS_
· Falta de traducción al Español
· Trama argumental demasiado difícil de seguir

Las mentes creativas encargadas de Final Fantasy XII nos sorprenden con una nueva aventura de carácter épico que combina la estrategia y el combate. La acción se desarrolla en la más que conocida ciudad de Ivalice (Final Fantasy XII – PS2).

La trama argumental del juego ofrece grandes dosis de imaginación, guerras, asesinatos, conflictos políticos y esperanzas. Precisamente, es una trama tan desarrollada que a veces cuesta estragos seguirla. Será narrada en cinco capítulos diferentes, que nos explicarán los sucesos de forma regresiva (del presente al pasado), con el objetivo de volver posteriormente a la actualidad para continuar hasta el futuro.

Supone un esfuerzo doble el hecho de que el juego no haya sido traducido y se encuentre íntegramente en inglés, dificultando todavía más la comprensión de todos los hechos.

Si de algo goza este Final Fantasy Tactics, es de unos gráficos y unas secuencias de video que dejarán a todos con la boca abierta. Durante el juego, ingame, es alucinante el uso que hace de los personajes en dos dimensiones insertados en escenarios 3D. Si esta fusión no se hace con cuidado, suele quedar un resultado desagradable. Los chicos de Square Enix han hecho muy bien los deberes y el resultado gráfico desprende de calidad por cada rincón de la tierra de Ivalice.

Las secuencias de vídeo han sido diseñadas utilizando el lápiz, algo que se adapta muy bien a la línea temática del juego. Uno de los aspectos más mejorados del juego original de Playstation en el que se basa. El único detalle a destacar es que en ocasiones, durante las cinemáticas, se desaprovecha gran parte de la pantalla.

La banda sonora corre a cargo de Hitoshi Sakimoto, el mismo compositor que realizo la de Final Fantasy XII. Varios temas magistrales nos acompañan durante todo el juego, contribuyendo a crear la ambientación necesaria para integrar al jugador en la lejana tierra de Ivalice.

Un juego que goza de un gran abanico de posibilidades: un total de 22 trabajos y más de 400 habilidades para escoger: combates por turnos, misiones cooperativas, melé en modo Wifi... Tenemos variedad de personajes para formar nuestro equipo, algunos de ellos provienen de juegos consagrados: Balthier de FANTASY XII y Cloud de FINAL FANTASY VII, por ejemplo.

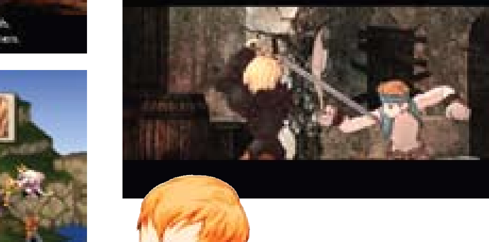
Jaume Rojo

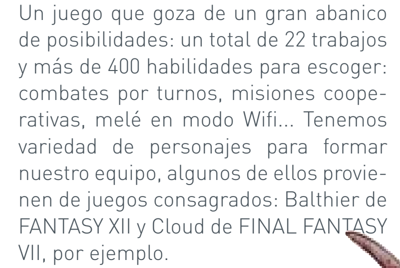
NUESTRO VEREDICTO_
Un juego que disfrutarán los seguidores de Final Fantasy XII. Posiblemente la gran masa de público lo aborrecerá rápidamente debido a la complejidad de su trama argumental. Además debemos recordar que el juego no está traducido del inglés, con lo que, creemos que algunos se quedaran sin disfrutar de él en su totalidad.











UN JUEGO QUE GOZA DE UN GRAN ABANICO DE POSIBILIDADES: UN TOTAL DE 22 TRABAJOS Y MÁS DE 400 HABILIDADES PARA ESCOGER: COMBATES POR TURNOS, MISIONES COOPERATIVAS, MELÉ EN MODO WIFI...



Final Fantasy La historia interminable

AUTOR: JAUME ROJO



Viven en armonía, ignorando lo que ocurre a su alrededor. La ciudad de Cocoon fue creada por el Cristial y ha proporcionado a sus habitantes un modo de vida puro y saludable. Pero, no penséis que vivir en una ciudad voladora es fácil, la población duerme atemorizada por si en algún momento la ciudad cae. ¿Quién podría ser el culpable de semejante atrocidad? Aquellos que han sido influenciados por el pueblo de Pulse, el territorio que se acomoda bajo la ciudad, más abajo de las nubes. Un lugar en el que, según cuentan los vecinos de Cocoon, un Cristal parecido al suyo proporciona caos y maldad a los monstruos que en él habitan.

ASÍ COMIENZA FINAL FANTASY XIII.

El nombre de Final Fantasy es una de las franquicias más longevas de la historia del videojuego. Ya han sido anunciados los dos primeros juegos de nueva generación que seguirán cosechando éxitos de la afortunada fantasía final. Bajo el nombre de Fabula Nova Crystallis: Final Fantasy XIII, se esconden tres juegos que se desarrollan en un mismo universo, pero que siguen líneas argumentales paralelas.

Los tres títulos son: **Final Fantasy XIII** para Playstation 3, **Final Fantasy Agito XIII** para teléfonos móviles y **Final Fantasy Versus XIII**. Éste último se diferencia de Final Fantasy XIII por ser un juego de acción para Playstation 3 creado por el equipo de Kingdom Hearts.
Sin haber sido publicadas ninguna de las fantasías citadas, ya se conoce el título de un posible nuevo proyecto para la Fabula Nova Crystallis, bajo el nombre de **Final Fantasy Haeresis XIII,** a día de hoy sóolo se conoce eso, el nombre.

El titulo que llegará antes a nuestras consolas es: Final Fantasy XIII, para Playstation 3. Fue anunciado durante el E3 del 2006, con un trailer que dejó a más de uno con la boca abierta. Se mostró un combate en el que se nos presentó por primera vez a Lightning: una joven experta en el uso del sable-pistola, protagonista indiscutible del juego. Square Enix, ha negado su intención de llevar la saga original Final Fantasy a Xbox 360.









Todo apunta a que el nuevo sistema de combate mantendrá ciertos aspectos, ya clásicos, de la saga. Características como las batallas por turnos y la posibilidad de efectuar comandos para realizar ataques en cadena, ya han sido confirmadas. Los desarrolladores han prometido que las batallas desprenderán un dinamismo que ningún juego ha conseguido hasta hoy. Han utilizado, a modo de inspiración, las escenas de lucha aparecidas en película Final Fantasy VII Advent Children. Si habéis visto la película, seguro que sabréis de lo que hablo. Si no, ¡Corred al videoclub! ¡Insensatos!

Después nos llegará: Fantasy Versus XIII que, promete convertirse en un referente para los nuevos juegos de acción Next-Gen. Bajo la frase ““No existe el bien ni el mal en sí mismos, sino es la misma mente humana la que los genera” encontramos la trama argumental del juego. La ambigüedad moral será crucial en nuestro desarrollo como jugador, deberemos elegir y decidir diferentes aspectos durante la partida. Una ciudad tecnológicamente avanzada, generada por los Cristales, será nuestro lugar de partida. En ella reina un joven poseedor de una gran espada y que, por lo que hemos podido ver, luce una preciosa melena azulada.

Para aquellos que necesiten clases mágicas llegará Final Fantasy Agito XIII. En él encarnaremos a un estudiante de “La Academia” que irá redescubriendo el mundo que le rodea progresivamente. Se nos presenta como un MMO para teléfonos móviles que nos servirá de prólogo para la aventura de Final Fantasy XIII.

Todos prometen ya que los vídeos y las imágenes que se han ido mostrando se corresponden con la calidad gráfica esperada. El futuro para Square Enix se muestra esperanzador. El éxito consolidado de sagas como ésta y como Kingdom Hearts, auguran a la compañía grandes éxitos de ventas mundiales.

Con el remake de Final Fantasy VII sin anunciar, y con un público sediento de más, pueden considerarse una de las compañías afortunadas que puede producir y desarrollar con totales garantías de éxito un juego Next-Gen exclusivo para una plataforma.

LA LUCHA LLEGA A SU FIN

HALO 3

NOTA: 9.5
PENSAMOS QUE ES: Genial

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: Bungie
Distribuidor: Microsoft

PROS_
· La historia, totalmente genial
· La banda sonora
· Escenarios bellísimos
· Jugabilidad cuidada al máximo
· El espíritu de la saga

CONTRAS_
· El modelado de algunos personajes
· Ciertas texturas de pobre detalle
· 15 horas de campaña pueden hacerse cortas

LINKS_
Visita: www.halo3.com

SI NO HAS PROBADO ALGUNO DE LOS TRES HALOS, PUEDE QUE CREAS QUE ES TAN SOLO UN SHOOTER MÁS. TE EQUIVOCAS. HALO SE HA CONVERTIDO EN LO QUE ES PORQUE TODOS SUS CAPÍTULOS SON GENIALES, EN EL SENTIDO ESTRICTO DE LA PALABRA

Halo 3 se ha convertido, ya antes de su lanzamiento, en el juego que todos los poseedores de una Xbox 360 desean tener, aquel con el que defenderán a su consola frente a los fanboys de otros sistemas, y aquel que sus "enemigos" desacreditarán por sus defectos o carencias. Es el destino de todo líder.

Halo 3 nos sitúa en el punto argumental inmediatamente posterior a lo que vimos en el final de Halo 2. Bungie supo dejarnos con la miel en los labios con el parco y poco concluyente final de la anterior entrega. El Jefe Maestro ha atravesado la atmósfera terrestre y ha sobrevivido a semejante batacazo, aunque con visibles consecuencias en su mítica armadura verde. Y la humanidad le recibe con los brazos abiertos, pues el Covenant los está machacando. Los Grunts, los Brutes y compañía le están "dando pal pelo" a nuestra civilización... Hasta ahora.

Voy a reaprovechar una frase que ya utilicé al analizar Halo 2 hace años, pues sigue siendo totalmente válida. Si no has probado alguno de los tres Halos, puede que creas que es tan solo un shooter más. Te equivocas. Halo se ha convertido en lo que es porque todos sus capítulos son geniales, en el sentido estricto de la palabra. Y Halo 3 es el la guinda del pastel, que ensalza todas sus virtudes, llevando a los fans de la serie a un estado próximo al éxtasis videojueguil.

Siendo Halo 3 el juego insignia de Xbox 360, es lógico esperar que haga gala de los mejores gráficos de la consola. Pero la realidad es que, pese a tener unos gráficos estupendos, no son los mejores que hemos visto en esta nueva generación. Un año después de su lanzamiento, Gears of War sigue manteniendo ese honor y, por lo que parece, así seguirá durante un tiempo. Halo 3 tiene unos gráficos muy buenos, pero con varios aspectos mejorables.

El protagonista del juego, el Jefe Maestro, tiene un nivel de detalle soberbio, merecedor de un 10: da gusto observarlo con calma, en las escenas cinemáticas creadas con el propio motor del juego. Lo mismo podemos decir de su antaño Némesis, el Inquisidor, que ahora luchará codo con codo con él. Sin embargo, e incomprensiblemente, sus compañeros de batalla, soldados y personajes varios, no han llegado al otro lado del salto generacional. De hecho, algunos de ellos (y de ellas) incluso se han descalabrado en el salto.

A partir de ahí, todo lo demás son virtudes, que convierten a Halo en un juego con un aspecto visual, aunque no excelente, muy notable. Los escenarios siguen teniendo esa bella factura propia de la saga de Bungie: enormes (y quiero decir ENORMES), y espectaculares. La iluminación es perfecta, tanto a nivel de iluminación dinámica, como de Bump Mapping, de efectos de luz celestial que se cuelan entre la vegetación o de contraste de iluminación.

Los momentos dramáticos del juego, que no son pocos, están acompañados por una música orquestada, con coros, absolutamente sublime. Es una de esas bandas sonoras de videojuego que merecen ser vendidas aparte. Los chicos de Bungie saben perfectamente como crear momentos de tensión dramática: estas en combate, y empieza a sonar la música, cada vez más intensa... sabes que algo va a pasar, pero no sabes qué... y entonces al girar la cabeza, ves un enorme valle bañado por la luz del atardecer, con una flota del Covenant acercándose amenazadoramente... y se produce el climax. Lo que yo os diga, los pelos de punta.

La jugabilidad se mantiene excelente, como cabía esperar. Ajustada y fluída. Se ha incrementado la potencia de salto del Jefe Maestro, alcanzando una cota demasiado poco realista para mi gusto (no estamos en la luna) y se han añadido algunas armas nuevas, como el Martillo Gravitatorio, que se va a convertir en el favorito de los fans a la hora de repartir ostias como panes, gracias a su tamaño y al efecto devastador de su onda sísmica.

Arnau Sans

NUESTRO VEREDICTO_

La historia, digna de una película, la sobrecogedora banda sonora, la jugabilidad perfecta y los gráficos, que sin llegar a ser excelentes dan la talla, hacen de Halo 3 uno de los juegos absolutamente imprescindibles para la consola de Microsoft. Compra obligatoria.







SIEMPRE QUISE UN CAÑÓN EN MI MANO ¿Y QUIEN NO?

METROID PRIME 3: CORRUPTION

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Aventura
Plataforma: Wii
Desarrollador: RETRO STUDIOS
Distribuidor: NINTENDO

PROS_
· Apartado gráfico sobresaliente.
· Divertido y muy adictivo.
· Uso del Wiimote, genial.
· Más y mejores aventuras de Samus.

CONTRAS_
· La BSO a veces se repite.
· No incorpora otras modalidades de juego.

A NIVEL DE JUGABILIDAD, METROID PRIME 3: CORRUPTION HACE USO DEL WIIMOTE DE FORMA MAGISTRAL Y PESE A SER COMPLICADO EN LAS INSTANCIAS INICIALES, CON EL TIEMPO VAMOS DEPURANDO LA TÉCNICA Y DÁNDONOS CUENTA DEL BUEN TRABAJO REALIZADO.

Este es el tipo de juego que el jugador estándar de cualquier consola estaba esperando. Por fin, los viciados de toda la vida en posesión de una Wii reciben el preciado regalo que merecían. Y es que, tras una espera en la que los títulos acaecidos para la blanca y rectangular de Nintendo parecían destinados a otro tipo de público, aparece la tercera entrega de la saga Metroid Prime para deleite del personal.

La oferta de títulos que poseía Wii hasta la aparición del nuevo juego de Retro Studios se centraba mucho en la originalidad y hasta cierto punto en el excentricismo, creando títulos totalmente novedosos (véase p.e. WarioWare: Smoth Moves entre otros). Todos ellos han tocado temáticas muy variadas y han resultado ser verdaderos aciertos para la compañía. No obstante, el basto y grueso ejército de jugadores más ortodoxos notábamos la falta de un juego de renombre, una aventura más clásica adaptada para el uso del Wiimote.

Ahora, con el permiso de The Legend of Zelda: Twilight Princess, lo tenemos, ya que Metroid Prime 3: Corruption es el juego que ha puesto las cosas en su sitio. Ha elevado el caché de la Wii y ha despejado innumerables dudas sobre su incipiente potencial.

Nos encontramos, sin duda, ante la mejor aventura aparecida para esta consola y posiblemente también una de las mejores de este año en el sector del videojuego. En la piel de Samus Aran, Nintendo, nos ha preparado un juego muy completo: con una trama compleja, un apartado técnico sublime y multitud de horas de rompecabezas y disparos.

El argumento nos transporta justo después de Metroid Prime 2: Echoes, y el pernicioso Phazon vuelve a centrar la trama. Ahora Samus tiene que luchar contra una invasión de esta sustancia a nivel interplanetario. De esta forma viajaremos dentro de la armadura de la "cazadora de piratas" por innumerables planetas realizados de forma magistral y con unos diseños que muestran una arquitectura preciosa y muy trabajada. A nivel gráfico, el juego de Retro Studios, saca lo mejor de la consola y alcanza un nivel que seguramente muchos no creían viable en Wii a día de hoy. Tanto los escenarios como los personajes están representados con un número de polígonos altísimo y un nivel de detallado envidiable. Las texturas, pese a no llegar al nivel de las vistas en las otras Next-Gen (algo totalmente lógico) no desentonan para nada y gracias a la cantidad de efectos visuales el juego presenta un colorido y una variedad sin igual. La pena es que para disfrutar realmente de este apartado, es preferible usar una televisión de tubo ya que en televisores de LCD o Plasma la Wii pierde algo de definición.

En lo referente a su BSO destacamos que ésta a veces resulta un poco repetitiva, sobretodo en los momentos de combates importantes. No obstante, cabe destacar también la calidad de gran número de temas, que ambientan de forma genial y pegan a la perfección con el ambiente "intergaláctico" de la aventura. El tema inicial del juego es simplemente fantástico.

A nivel de jugabilidad, Metroid Prime 3: Corruption hace uso del Wiimote de forma magistral y pese a ser complicado en las instancias iniciales (incluso algo agotador al luchar contra el primer "Boss") con el tiempo vamos depurando la técnica y dándonos cuenta del buen trabajo realizado. No entraremos a describir el uso del Wiimote, simplemente comentaremos que se hace uso también del Nunchuk y, por lo tanto, realizaremos constantemente movimientos con ambas manos. Activaremos palancas, lanzaremos ganchos energéticos o bombearemos energía realizando el movimiento adecuado para cada acción.

El estilo de juego se mantiene intacto: acción, exploración del terreno y rompecabezas. Del mismo modo que en las aventuras anteriores de la saga Prime, podremos ir actualizando nuestro traje adquiriendo habilidades, volver atrás y explorar zonas que antes permanecían bloqueadas, analizar objetos misteriosos e incorporarlos en nuestro archivo. Las posibilidades son muy altas y las horas de juego también son muchas. Pasarnos el juego sin excesos nos llevará su tiempo, ya que la dificultad del juego es alta. Si nuestra intención es pasarnos el nuevo Metroid de forma más exhaustiva, ves preparando café porque tienes que aplicarte a tope durante muchas horas. La pena es que pese a lo completo del modo individual, este título no incorpora ninguna otra opción, ya sea multijugador o de otro tipo.

Antonio Soto

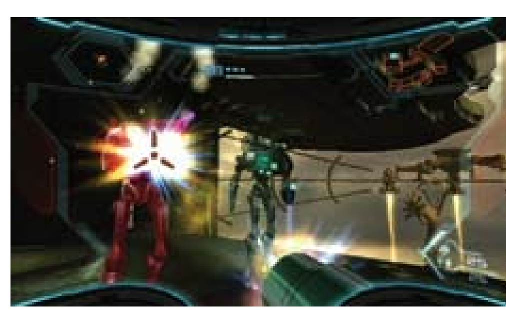
NUESTRO VEREDICTO_

En definitiva, Metroid Prime 3: Corruption es lo mejor que disponemos actualmente para disfrutar y sacar todo el jugo a nuestra Wii. El sabor de boca que deja tras jugarlo un buen rato es muy bueno, muy intenso. Gracias al Wiimando y a la concentración necesaria para usarlo bien te acabas metiendo en una trama muy interesante y espectacular. Pese a poder mejorar algunos aspectos, estos acaban pareciendo nimiedades comparados con sus aspectos positivos.

















INFINITY WARD RECUPERA EL CONTROL





CALL OF DUTY 4

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: XBox, Playstation 3 y PC
Desarrollador: Infinity Ward
Distribuidor: Activision

PROS_
· Gráficos next-gen.
· Acción inmersiva.
· Traducido y doblado al castellano.

CONTRAS_
· Modo campaña corto.
· IA de los enemigos.

LINKS_
Visita: www.callofduty.com



QUIZÁS EL MODO CAMPAÑA ES UNO DE LOS REPROCHES DEL TÍTULO, CON ESCASAS 10 HORAS DE JUEGO.

UNO DE LOS PRIMEROS TÍTULOS QUE VISLUMBRA LAS POSIBILIDADES DE LAS NEXT-GEN.

Después de tres entregas, la última de ellas de la mano de Treyach, la acción nos lleva al siglo XXI de la mano de Infinity Ward, que ha recuperado el control del proyecto sumando más calidad a una saga que ya era espectacular. Los seguidores de la saga se van a ver sorprendidos por el nuevo arsenal, con armas que hasta ahora no se habían visto en la saga.

El motor gráfico merece mención especial, sacando partido de las máquinas de nueva generación, con escenarios sumamente detallados, efectos climatológicos espectaculares y mucha, mucha acción.

La operación se centra en Europa del Este y el Medio Oriente, dos zonas especialmente conflictivas en nuestro tiempo. La trama nos lleva a descubrir una red terrorista que junto a famosos criminales planea un ataque nuclear a gran escala. Mediante equipos de S.A.S. y U.S.M.C. deberemos desmantelar la operación en 16 complejas misiones perfectamente hiladas a través de un argumento digno de la mejor "peli" de acción. Quizás el modo campaña es uno de los reproches del título, con escasas 10 horas de juego, aunque la diversidad y complejidad de las misiones hace que nos quitemos el sombrero. Mención especial para las misiones de francotirador.

El modo online ofrece más de diez tipos de juego que se desbloquean a medida que ganamos graduación. Los más conocidos son los clásicos todos contra todos y equipo. El nivel de adicción del modo campaña se sostiene perfectamente en XBox live, con magníficos niveles y acción sin límite.

Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_

Call of Duty 4 representa un cambio importante en la saga. La guerra del siglo XXI es muy diferente a los conflictos que habíamos jugado hasta el momento. El título mantiene vivo el espíritu inmersivo de la saga, haciéndonos vibrar con sensaciones como el miedo o el frenesí. Si bien su vida en modo campaña es relativamente corta, CoD 4 dispone de vida ilimitada en el modo online.

Uno de los primeros títulos que vislumbra las posibilidades de las next-gen. Muy recomendable para los amantes de los shooters. Aunque creemos que es indispensable seguir las recomendaciones PEGI +16 si vas regalar este título.

NO PODEMOS CONDUCIR POR TI

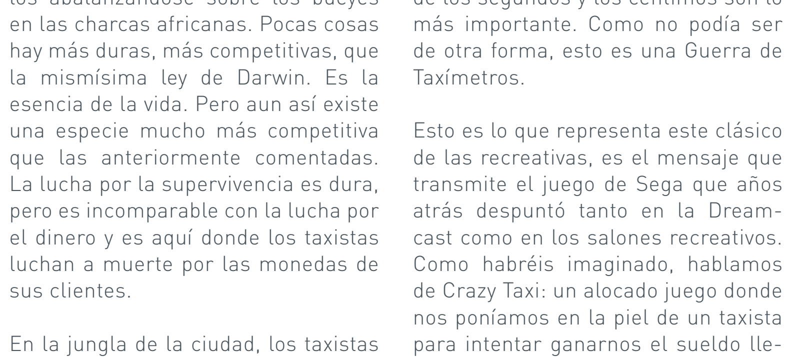
CRAZY TAXI: FARE WARS

NOTA: 7
PENSAMOS QUE ES: Bueno

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +13
Género: Conducción
Plataforma: PSP
Desarrollador: SEGA
Distribuidor: SEGA

PROS_
- Dos clásicos en uno.
- Divertido y frenético.
- Idéntico a la recreativa.
- Aprovecha las capacidades multijugador de la PSP.

CONTRAS_
- Gráficamente pobre.
- No ofrece grandes novedades.



EN LA JUNGLA DE LA CIUDAD, LOS TAXISTAS NO CEDEN NI UN CENTÍMETRO ENTRE ELLOS PARA REPARTIRSE EL PASTEL DE SUS CLIENTES, EN UNA GUERRA DONDE LOS SEGUNDOS Y LOS CÉNTIMOS SON LO MÁS IMPORTANTE.

La naturaleza es implacable, es todo un espectáculo ver a los leones peleando por la comida o a los cocodrilos abalanzándose sobre los bueyes en las charcas africanas. Pocas cosas hay más duras, más competitivas, que la mismísima ley de Darwin. Es la esencia de la vida. Pero aun así existe una especie mucho más competitiva que las anteriormente comentadas. La lucha por la supervivencia es dura, pero es incomparable con la lucha por el dinero y es aquí donde los taxistas luchan a muerte por las monedas de sus clientes.

En la jungla de la ciudad, los taxistas no ceden ni un centímetro entre ellos para repartirse el pastel de sus clientes. Conocidos por todo lo extenso del territorio patrio como "Pesetas", ellos mantienen una guerra sin cuartel, en la sombra, que se remonta hasta los albores del hombre. Una guerra donde los segundos y los céntimos son lo más importante. Como no podía ser de otra forma, esto es una Guerra de Taxímetros.

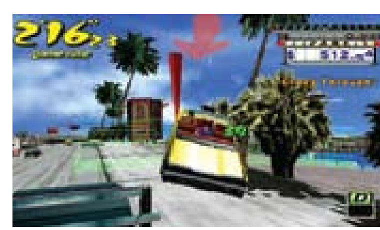
















Esto es lo que representa este clásico de las recreativas, es el mensaje que transmite el juego de Sega que años atrás despuntó tanto en la Dreamcast como en los salones recreativos. Como habréis imaginado, hablamos de Crazy Taxi: un alocado juego donde nos poníamos en la piel de un taxista para intentar ganarnos el sueldo llevando a nuestros clientes de la forma más rápida posible, sin importar cómo lo hacíamos.

Ahora, con una nueva generación de consolas por delante, el divertido juego de Sega hace su gran aparición en la pequeña portátil de Sony en un interesante UMD que agrupa los dos primeros juegos de la saga bajo el sobrenombre de "Fare Wars". Aprovechando su potencial y gracias a la política de recuperación de clásicos consoleros de la multinacional nipona, uno de los títulos más excéntricos resurge del cementerio de las viejas glorias para regocijo de los más nostálgicos.

¿Qué nos ofrece Crazy Taxi: FareWars? Obviamente, nos encontramos ante una versión idéntica a las anteriores, donde encontramos los dos primeros títulos de la saga. Sin grandes lucimientos técnicos (para nuestro tiempo) y con un aspecto que hoy en día consideraríamos bastante modesto, el juego de Sega no sorprenderá a nadie en lo referente a su apartado gráfico. Destacaremos muy positivamente su velocidad de juego y lo extenso del mapa a recorrer aunque no podemos olvidar mencionar ciertos aspectos negativos, como el hecho de que algunos coches o edificios aparecen de sopetón (el conocido "pop up"), dificultando cumplir nuestra delicada misión.

Las diferencias gráficas entre Crazy Taxi y Craxy Taxi 2 aunque existentes, a día de hoy y con un ojo mucho más crítico a tales efectos, son visibles, pero poco importantes. Además, debemos destacar que los errores anteriormente comentados se repiten en ambos títulos. En lo referente a su BSO, el juego vuelve con su estilo rockero que tan bien le sienta a la saga. Los menús se presentan en castellano, sin embargo las voces (los gritos que propinamos o nos propinan en la carretera) se mantienen en inglés, igual que el original.

No hay que centrarse excesivamente en este apartado. Si Crazy Taxi es recordado con cariño por tantos jugadores es por su ácida jugabilidad y lo divertido que resultó ser. Ya sea en el modo más arcade, donde tendremos que ir recogiendo a los clientes por la basta ciudad y llevarlos a sus respectivos destinos para incrementar nuestro tiempo de juego, o en el resto de modalidades donde tendremos tiempos predeterminados de 3, 5 o 10 minutos. Divertidísimo también el modo Crazy Box, donde podremos realizar tareas tan descabelladas como: saltar desde una enorme rampa, golpear una gigantesca pelota con nuestro coche, llevar a un cliente por una pasarela elevada sin caernos por el precipicio u otras muchas tareas que volverán loco a más de un jugador.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_
Crazy Taxi: Fare Wars es un clásico obligatorio para todo aquel que disfrutó con la recreativa y quiere volver a revivir la divertida experiencia de correr por las calles a todo trapo. No consigue aportar nada nuevo técnicamente hablando, sin embargo sabe ofrecer entretenimiento del de toda la vida con su mezcla de acción, velocidad y surrealismo. Si eres demasiado joven para haber jugado anteriormente a este clásico, esta es una buena oportunidad de conocer el pasado. Si ya lo jugaste en su día, simplemente, es la excusa perfecta para volverlo a hacer.

EL ÚLTIMO SEGA RALLY, UNA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN

SEGA RALLY REVO

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES: Consumición obligatoria

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Conducción
Plataforma: Playstation 3, Xbox 360, PC y PSP
Desarrollador: SEGA Racing Studio
Distribuidor: SEGA

PROS_
- Aspecto gráfico soberbio.
- Efectos del terreno en la conducción.
- Modelado de los coches.

CONTRAS_
- Sin deformaciones.
- Idioma en Inglés.

LINKS_
Visita: www.segarally.com

Una de las pocas series de SEGA que han resistido a la aparición de las nuevas plataformas y a su desaparición en el mercado del hadware es SEGA Rally, un simulador-arcade que ha mejorado en gran medida y se ha adaptado perfectamente.

El origen de la serie, las recreativas de SEGA, es seguramente lo que marca el estilo del título. No podemos buscar en este caso un simulador estilo Colin McRae Rally, sino algo más cercano al V-Rally de EA. El posible impedimento para un purista es una necesidad para un público que busca disfrutar rápidamente conduciendo sin tener el control absoluto de todos los parámetros del coche.

El lavado de cara es total. Con un aspecto gráfico cuidado hasta el más mínimo detalle, SEGA arranca con fuerza en el mercado de simuladores de la última generación. Sin ganas de quedarse atrás en un apartado tan importante como es el gráfico, en SEGA "Racing Studio" han puesto todo el empeño en ofrecer un juego visualmente sobrecogedor.

Los efectos de luz son impresionantes desde el primer momento. No sóolo los que afectan al coche directamente, sino en los que vemos a lo largo de los circuitos y los objetos que los forman. La representación realista del agua, del barro o las condiciones meteorológicas adversas como son la nieve o el mixto de todas, son el punto fuerte de este juego. El modelado de los coches es impresionante debido al realismo logrado en la recreación de los modelos originales. Las animaciones, más toscas e irreales que en otros títulos, se deben más al propio estilo de juego que a aspectos técnicos.

La deformación del terreno es tan asombrosa como se nos prometía. En las pistas compuestas por tierra y fango crearemos al pasar unos surcos de bastantes centímetros de profundidad que dejarán huella durante la carrera. En la nieve pasará lo mismo, pero en terrenos indeformables como puede ser el asfalto lo que se mantendrá durante la carrera será el trazado impregnado de neumático sobre el firme.

Si hemos de lamentar significativamente algún aspecto de este apartado es, sin lugar a dudas, la nula deformación de los modelos.

En lo referente a los efectos sonoros debemos volver a quitarnos el sombrero ante una gran labor técnica por parte de SEGA. Tanto el sonido del motor como los efectos al atravesar los diferentes obstáculos de los circuitos están representados de la manera más fidedigna. Desgraciadamente el juego viene en un perfecto español menos los comentarios en inglés del copiloto.

Además añadimos que el juego dispone de la certificación THX, que garantiza que el surround implementado supera los estándares de calidad, el comprarse un sistema receptor con sus correspondientes bocinas ya casi es una necesidad.

Los menús con los que nos vamos a encontrar son, posiblemente, los más sobrios que imaginéis para un juego actual. Las opciones a escoger son mínimas, pero a su vez rápidas para empezar una carrera en un santiamén. Nada de engorrosos tutoriales, esto es arcade y de lo que se trata es de ir a la acción. Carrera rápida, Multijugador y, por supuesto, campeonato. A través de este último modo deberemos ganar puntos para ir desbloqueando nuevos coches y localizaciones pero para completar las carreras en posiciones respetables pasarán algunas horas.

La nieve, el barro o la arena que conforman los diferentes escenarios se moldearán a nuestro paso y el de nuestros contrincantes. El terreno, que hasta ese momento se mantenía suelto y bastante difícil para conducir sobre él, descubre un fondo más duro al desplazar el barro o la nieve y podremos trazar con más precisión si aprovechamos los surcos que se han ido creando. Además, cruzar surcos a toda velocidad también puede desestabilizarnos.

Por otra parte cabe destacar que, por fuerte que sea el choque, nuestro coche no se deformará ni perderemos el hilo de la carrera.





Deberemos ser inteligentes antes de cada Rally y ver el ratio tierra/asfalto para escoger unos neumáticos que se ajusten lo más posible a nuestras necesidades. Amoldarse a la conducción puede ser un poco engorroso. Poco a poco controlaremos los circuitos por los que competiremos y aunque perderemos algunas carreras, empezaremos a controlar el coche y trazaremos las curvas debidamente.

Cada coche tiene un espíritu completamente diferente. Conseguir nuevos autos para probar diferentes estilos de conducción es todo un reto. Por eso SEGA Rally es un juego verdaderamente adictivo que te hará olvidar la frustración del primer contacto.

Alberto Ribes

NUESTRO VEREDICTO_ Magnífico juego de rallies con un aspecto técnico soberbio que no te dejará indiferente. Tan sólo por dos detalles no obtiene un excelente, aunque el resultado no desmerece en absoluto.

VERÁS LA DEFORMACIÓN DEL TERRENO COMO NUNCA ANTES EN UN JUEGO DE CARRERAS.



UNA PALANCA CON MUCHO JUEGO

HALF-LIFE 2:
LA CAJA NARANJA

NOTA: 8'5
PENSAMOS QUE ES: Consumición obligatoria

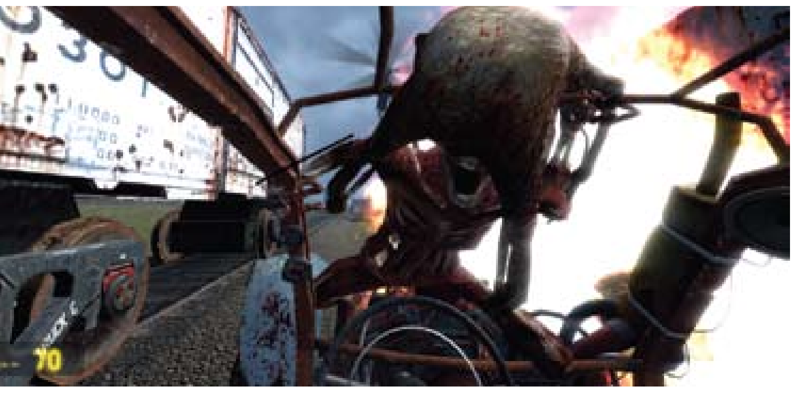
FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360, PC
Desarrollador: Valve
Distribuidor: Electronic Arts

PROS_
- Muchos juegos al precio de uno.
- Portal es original a más no poder.
- Por fin llega Freeman a Xbox 360.

CONTRAS_
- El Episodio 2 apenas dura 6 horas.
- Los que ya tienen HL2 no pueden comprar sólo la expansión.
- No está doblado al español.









GORDON Y SU INSEPARABLE AMIGA ALYX SEGUIRÁN NECESITANDO NUESTRA AYUDA PARA EXPULSAR A ESOS MALDITOS ALIENÍGENAS DIMENSIONALES.

Cuando uno va a comprar un videojuego a la tienda espera que a cambio de sus euros le den eso, un videojuego. Cuando uno va a comprar una expansión para un videojuego espera tan sólo una pequeña expansión. No es habitual, pues, que por el precio de un juego una compañía nos dé una colección entera de juegos. Eso es exactamente lo que sucede con la Caja Naranja de Half-Life 2, que contiene: el Half-Life 2 original, el Episodio 1, el nuevo Episodio 2, Team Fortress 2 y Portal.

No hay duda de que Gordon Freeman ha creado todo un mundo a su alrededor y se ha ganado una merecida reputación. Half-Life 2: Episodio 2 es la penúltima entrega de los 3 episodios pensados para dar final a esta saga, y es el eje central de esta Caja Naranja.

En Half-Life 2: Episodio 1 continuábamos la aventura justo donde acababa la historia de HL2. Todo esto lo veremos resumido en un pequeño vídeo que se nos mostrará al inicio del Episodio 2. En este nuevo episodio, deberemos alcanzar una base llamada White Forest, situada en medio de un frondoso bosque que deberemos proteger permitiendo a la resistencia lanzar su misil.

El apartado gráfico de toda la saga ha sido, desde siempre, uno de los puntos más fuertes. El motor gráfico que desarrolló Valve para la segunda entrega de Half-Life, el famoso "Source", sigue estando presente en estos dos episodios. Efectos como el Pong Shading, efecto de sombreado dinámico y variante del Vertex Shading, ha sido añadido a este nuevo episodio.

Quizás el punto débil de este nuevo episodio se encuentra en su doblaje. Ya que aunque la saga ha contado con un perfecto doblaje al Castellano, ahora, incomprensiblemente, no se da. Hay que decir que pese a este gran error, el juego sigue contando con una gran riqueza y, por supuesto, con unas horas de entretenidísimo juego. Así que, por muy mal que nos parezca el hecho de que el juego no esté doblado, no debemos olvidar que Gordon y su inseparable amiga Alyx seguirán necesitando nuestra ayuda para expulsar a esos malditos alienígenas dimensionales.

Acompañando a esta segunda expansión de Half-Life 2 se encuentra uno de los juegos más originales que ha visto el género de los FPS en mucho tiempo: Portal. En Portal te despiertas de un sueño criogénico en una extraña habitación de cristal, en un ambiente totalmente futurista y aséptico. Estás en el interior de Black Mesa, en las instalaciones de Aperture. No hay nadie a la vista. Pero una voz robótica te indica que estás a punto de enfrentarte a una serie de pruebas científicas en las que se juega tu vida. Y así, sin más explicaciones, te conviertes en un ratón de laboratorio humano, o mejor dicho: humana.

Tu misión es simple: avanzar. Debes superar, uno tras otro, todos los desafíos lógicos y de habilidad con que te encuentras y, para ello, sólo tienes dos armas: tu inteligencia y el Aperture Science Handheld Portal Device, que parece una variación del arma gravitatoria de Half-Life 2, pero con capacidad para abrir dos portales dimensionales.

Estos dos portales dimensionales son, en realidad, los dos lados de un mismo portal, por lo que al dispararlos sobre distintos lugares creamos un enlace directo. Si disparamos uno en una habitación y otro en otra habitación, creamos una puerta de enlace. Si disparamos uno sobre nuestra cabeza y otro a nuestros pies, caemos indefinidamente de un portal al otro. Las posibilidades son infinitas, siempre regidas por una física realista y una supuesta física realista de enlaces dimensionales. Es difícil imaginar un juego que consiga tanta complejidad con tan sólo un arma, ¡Pero es lo que tienen los portales dimensionales!

El hermano menos conocido de la familia Naranja se llama Team Fortress 2. Este juego es el heredero del clásico Team Fortress, cuyos desarrolladores fueron a parar a Valve a principios de la década. TF2 se basa en la misma idea: enfrentamientos entre dos equipos contrincantes formados por soldados muy especializados en una tarea: espionaje, francotirador, lanzallamas, especialista en explosivos... Esta especialización obliga a los jugadores a coordinarse y a actuar de forma inteligente, sacando el máximo partido de las habilidades de cada uno. Su salida no revolucionará el mercado de los shooters online, pues no aporta nada realmente novedoso al género, pero hace que los que han comprado la Caja Naranja tengan la excusa perfecta para dedicar unas horas a matar desconocidos a través de la red.

Ernesto Gámez



NUESTRO VEREDICTO_
Half-Life 2: La Caja Naranja es una colección de videojuegos y de expansiones de mucha calidad, al precio de un solo título. Para los amantes de las aventuras de Gordon Freeman es una compra obligatoria, pues supone la continuación de la historia; y para los que nunca han tenido la ocasión de comprobar la genialidad de los juegos de Valve, este es el pack perfecto.











HALF-LIFE: LOS ORIGENES

Autor: Manuel Sagra

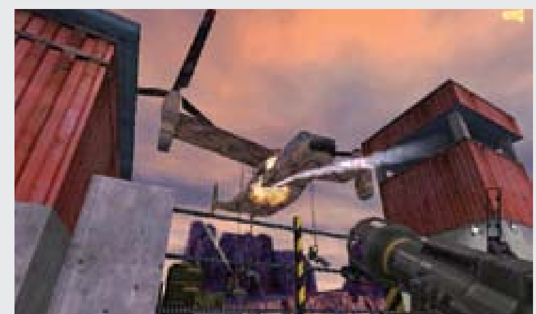


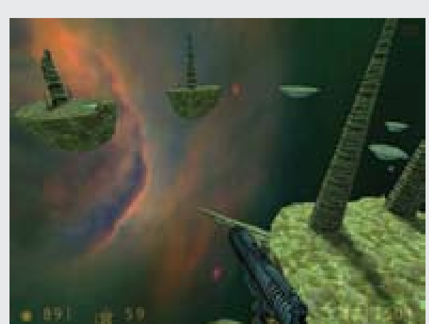








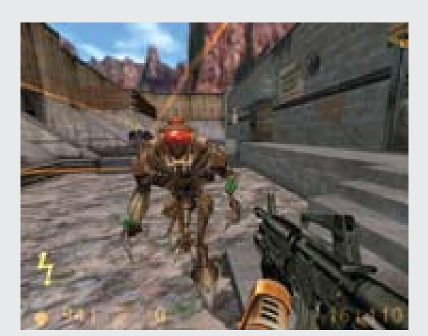














En 1996, dos empleados de Microsoft -Mike Harrington y Gabe Newell- decidieron salir de la empresa, y fundar una compañía de videojuegos. De esta manera, nacía Valve Software en Kirkland, Washington. Desde el principio, tenían claro que su primer proyecto sería un juego de terror en 3D, y para realizarlo licenciaron el motor que daba vida a "Quake", de id Software.

Poco a poco, fueron modificando dicho engine para incorporar características más avanzadas, como "skeletal animation" -animación realista de seres vivos-, y soporte para Direct3D, a la vez que iban añadiendo las mejoras que se estaban haciendo para "Quake 2". El resultado fue un motor bastante bueno para la época, que se conoció como "GoldSrc". Como dato curioso, este peculiar nombre proviene del hecho de que en cierto momento, separaron una versión de desarrollo del código -que llamaron "/$Src"- y otra de producción, con el nombre de "$/Goldsrc".

Inicialmente, el proyecto se conocía internamente como "Quiver", y les costó bastante encontrar un editor debido a que muchas compañías pensaban que era un juego demasiado ambicioso para una desarrolladora tan joven. Finalmente, Sierra On-Line fue la que apostó por ellos, ya que tenían pensado hacer un juego de este tipo, y valía la pena probar suerte con Valve.

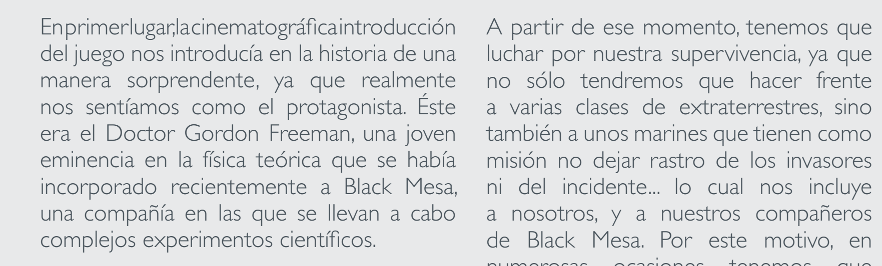
Como "Quiver" era el nombre de la base militar que aparecía en la novela "The Mist" de Stephen King -la cual sirvió de inspiración inicial-, decidieron cambiar el título por algo que no sonara a nada que se hubiese hecho anteriormente, y que representara de alguna manera la esencia del juego. Al final, se escogió "Half-Life", un término que se originó en la física nuclear, y que tenía la ventaja de estar representado por la letra griega Lambda, que posteriormente se utilizó en el juego para marcar las zonas por las que vamos pasando.

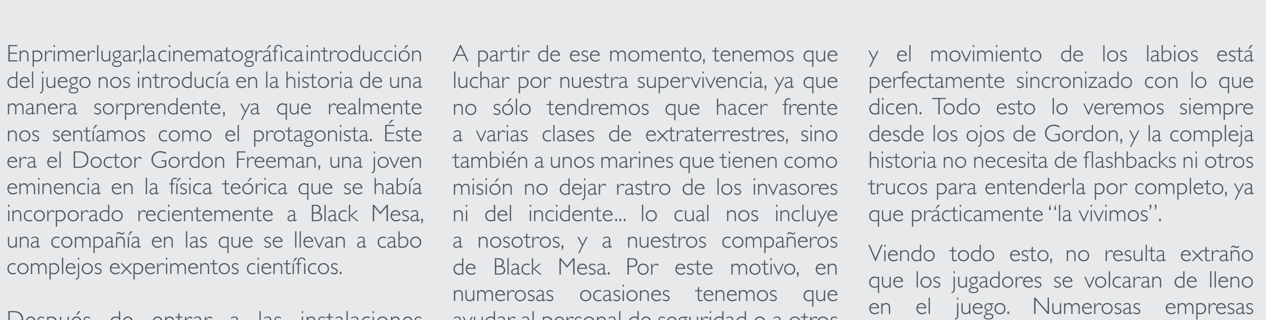
En 1997 comenzaron a aparecer las primeras demos técnicas del juego, y estaba previsto que se lanzara a finales de ese mismo año, para competir directamente con "Quake 2". Para ayudarles en esa tarea, utilizaron los servicios del escritor Marc Laidlaw, que se encargó los personajes, y del diseño de niveles. Esta última parte fue la que dio más dolores de cabeza a los desarrolladores, ya fueron rediseñados múltiples veces junto con la inteligencia artificial, para conseguir lo que Mike y Gabe tenían en mente.

El resultado finalmente salió al mercado a finales de 1998, y la espera mereció la pena. A día de hoy se han vendido 8 millones de copias del juego, la crítica no ha dejado de alabarlo, ha recibido numerosos premios, y se han desarrollado numerosas extensiones y mods del juego. Sin embargo, es posible que si nunca has jugado a este título, te estes preguntando: ¿Qué es lo que hace tan especial a "Half-Life"?

En primer lugar, la cinematográfica introducción del juego nos introducía en la historia de una manera sorprendente, ya que realmente nos sentíamos como el protagonista. Éste era el Doctor Gordon Freeman, una joven eminencia en la física teórica que se había incorporado recientemente a Black Mesa, una compañía en las que se llevan a cabo complejos experimentos científicos.

Después de entrar a las instalaciones situadas en Nuevo México, y de pasar varios controles de seguridad, vamos haciéndonos con los controles del juego a medida que los personajes nos van dando instrucciones sobre el experimento en el que vamos a participar. El problema, es que éste no transcurre como está previsto, y produce una brecha en el espacio-tiempo que casi destruye las instalaciones, y que permite a unos hostiles alienígenas invadir nuestro planeta.





A partir de ese momento, tenemos que luchar por nuestra supervivencia, ya que no sólo tendremos que hacer frente a varias clases de extraterrestres, sino también a unos marines que tienen como misión no dejar rastro de los invasores ni del incidente... lo cual nos incluye a nosotros, y a nuestros compañeros de Black Mesa. Por este motivo, en numerosas ocasiones tenemos que ayudar al personal de seguridad o a otros doctores, con el fin de poder acabar con ambas amenazas.

A lo largo del juego podemos disfrutar de numerosos eventos predefinidos que dan vida a los escenarios, que van desde un alien que tira abajo una puerta, a explosiones que nos obligan a tomar caminos alternativos. La interacción con los objetos nos ayuda a resolver algunos puzzles, y tenemos que ir esquivando trampas, zonas radioactivas y enemigos casi indestructibles para poder avanzar.

Por otra parte, todos los personajes -salvo el protagonista- tienen voz propia, y el movimiento de los labios está perfectamente sincronizado con lo que dicen. Todo esto lo veremos siempre desde los ojos de Gordon, y la compleja historia no necesita de flashbacks ni otros trucos para entenderla por completo, ya que prácticamente "la vivimos".

Viendo todo esto, no resulta extraño que los jugadores se volcaran de lleno en el juego. Numerosas empresas independientes comenzaron a desarrollar niveles y modificaciones del título original, gracias a las herramientas proporcionadas gratuitamente por la propia Valve. Esto resultó ser todo un acierto, ya que de esta manera nacieron "mods" tan conocidos como "Opposing Force" o "Team Fortress Classic", aunque el más famoso de todos es sin duda "Counter Strike", cuyo éxito on-line es indiscutible... aunque eso ya, es otra historia.

VELOCIDAD CON ESTILO

PROJECT GOTHAM RACING 4

NOTA: 8'5
PENSAMOS QUE ES: Consumición obligatoria

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Motor
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: Bizarre Creations
Distribuidor: Microsoft

PROS_
- La cantidad y calidad de las ciudades
- La inclusión de motos
- Los múltiples modos de prueba
- El apartado online rediseñado
- El sistema de Kudos

CONTRAS_
- El sistema de daños casi no existe
- Tiempos de carga elevados











LA PRINCIPAL SORPRESA DE PROJECT GOTHAM 4 ES LA INCLUSIÓN DE MOTOS EN LAS CARRERAS, QUE NO COMPITEN SÓLO ENTRE ELLAS, SINO QUE SE APUNTAN TAMBIÉN A CORRER CONTRA COCHES.

Project Gotham fue, desde el principio, el juego de coches insignia de Xbox y Xbox 360. La relativamente reciente aparición de Forza Motorsport 2 hizo la delicias de los amantes de la simulación automovilística más real y personalizable, pero siempre hay espacio para un juego más, sobretodo si es del calibre de PGR, con toda su excelencia técnica y sus grandes dosis de estilo.

Project Gotham ha sabido mantener, durante sus cuatro entregas, un glamour especial, del que la mayoría de juegos de coches no pueden presumir. Project Gotham 4 mantiene este espíritu gracias a los polivalentes Kudos, que garantizan una conducción elegante, fina y nada marrullera. El corredor busca: ganar, evitar los choques y alucinar al público con largos y sonoros derrapes tras salirse del rebufo de un Mercedes SLK. Como dice el lema del juego, la velocidad no sirve de nada sin estilo. La lista completa de ciudades es la siguiente: Las Vegas, Nueva York, San Petesburgo, Londres, Québec, Macao, Tokio, Shangai, Nurburgring y el Circuito de Pruebas de Michellin.

Project Gotham Racing 4 tiene unos gráficos superiores a su antecesor, como era de esperar, y aunque la evolución no ha sido radical, si que se deja notar, sobretodo en el aspecto de las ciudades. Todas ellas gozan de un nivel de detalle que sólo puede calificarse de foto-realista, tanto de día como de noche. Como es costumbre en los juegos de conducción, en las ciudades como Tokio o Las Vegas, siempre se corre de noche, para que puedan hacer gala de sus neones y anuncios de neón multi-color, y uno puede reconocer algunos de los anuncios y carteles: Harrod's, Planet Hollywood... Si viviese en Shangai y mi casa diese a una de las calles por las que se corre en el juego, seguro que podría señalar con el dedo la ventana de mi habitación. ¡Tal es el nivel de detalle!

Una de las novedades más vistosas de PGR 4 es la inclusión de efectos climatológicos: lluvia, tormenta, helada e incluso nevada. Si en PGR hay que ser finos conduciendo, hay que ser exquisitos con el volante cuando lo que hay bajo las ruedas es agua o hielo. Cualquier movimiento brusco hará que nuestros cientos de caballos se desboquen en un derrape de fatales consecuencias.

Hay un sólo aspecto realmente negativo en el apartado gráfico: el modelo de daños. En PGR 3 los efectos de los accidentes eran muy visibles en el coche, algo que misteriosamente no sucede en PGR 4: podemos estrellar un Ferrari Enzo a 200 Km/h y lo único que conseguiremos será agrietar algún cristal, o como mucho rallar uno de los laterales del coche. Nada de piezas volando, motores estropeados o ejes torcidos.

La principal sorpresa de Project Gotham 4 es la inclusión de motos en las carreras, que no compiten sólo entre ellas, sino que se apuntan también a correr contra coches. Esto aporta una cierta frescura al juego que, aunque se perfecciona cada vez más, tiende a la ser más de lo mismo. Conducir una moto es absolutamente distinto que conducir un coche en el juego: es más fácil colarse entre dos coches, adelantar o hacer una buena salida, pero también es más fácil estrellarse al ser empujados por un Aston Martin que va a 170 km/h. La verdad es que la I.A. no tiene demasiados reparos en llevarse por delante a un motorista cuando se trata de ganar una carrera.

Las motos gozan de una aceleración bastante más alta que la mayoría de los coches, y de un ángulo de giro más elevado, a costa de un menor agarre. Poner la cámara en primera persona con la moto da una sensación de velocidad brutal, pero debo calificarlo de tendencia suicida, pues el movimiento del piloto hace que sea muy difícil coger bien las curvas desde ese punto de vista.

Arnau Sans

NUESTRO VEREDICTO_ Project Gotham Racing 4 es un ejercicio de perfeccionamiento de un título que ya era bueno de por sí: PGR 3, convirtiéndose así en uno de los mejores juegos de conducción de la actualidad. Cuenta además con algunas características que lo hacen único y lo diferencian del gran pelotón de juegos de carreras: la inclusión de motos y la posibilidad de correr con ellas contra coches, el siempre bueno sistema de Kudos y unas ciudades recreadas al detalle. El único punto negativo, el sistema de daños, es grave, aunque no empaña para nada el resultado total de un juego excelente en todos sus apartados.

SKATE EN ESTADO PURO

SKATE

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Deportivo
Plataforma: Xbox 360 y Playstation 3
Desarrollador: EA
Distribuidor: EA

PROS_
- El sistema de control es único y muy divertido.
- Buenos gráficos y animaciones que ayudan a que el juego sea más realista.
- Características de Live permite compartir logros y videos.
- Voces y diálogos excelentes (pero sólo en inglés con subtítulos en castellano).

CONTRAS_
- Algunos retos son demasiado difíciles y se basan exclusivamente en el movimiento del stick derecho.
- El ángulo de la cámara, a veces, no deja ver los obstáculos que queremos usar.
- Tiempos de carga largos.

LINKS_
Visita: www.skatelife.es



A VECES DA LA IMPRESIÓN QUE SKATE SE DISEÑÓ PARA SER DIAMETRALMENTE OPUESTO A TONY HAWK

Después de dominar el género de juegos de skate durante muchos años Activision tiene un nuevo competidor para su saga Tony Hawk y se llama Skate de Electronic Arts.

A veces da la impresión que Skate se diseñó para ser diametralmente opuesto a Tony Hawk. Dejando de lado el hecho de que los dos juegos se basan en una tabla de skate, los juegos son completamente diferentes. En un momento dado, mientras jugaba a Tony Hawk y me encontré dando volteretas con quad mientras saltaba de un edificio a otro me preguntaba a mi mismo: ¿este juego no se supone que es de skate?

Skate de EA es un juego de skate puro, en gran parte gracias al novedoso sistema de control, que usa los dos palos analógicos. Se trata de un impresionante sistema de control de trucos que hace que el juego se sienta más real y entretenido. Desgraciadamente muchos de los objetivos y de las pruebas se basan en saber controlar a la perfección este sistema de control, lo que puede llegar a ser frustrante.

En el aspecto visual skate tiene una apariencia realista, lo que concuerda con la filosofía del juego. El aspecto de los skaters es bueno y las animaciones son excelentes. La velocidad del juego también es óptima y en algunas bajadas la sensación de velocidad es espectacular. Como otros juegos de deportes, Skate está plagado de sponsors. Aunque ser sponsorizado por diferentes marcas de skate es algo que a todos los skaters les gustaría, el juego peca de hacer demasiado hincapié en las marcas de: las tablas, las ruedas, los ejes, la ropa y las zapatillas.

La banda sonora del juego es una mezcla extraña de música que, de hecho, no oímos en casi todo el juego. El tipo de música por defecto es ambiente, esto significa que cuando nos acercamos a algún spot interesante en el que hay skaters con una radio oímos como aumenta el volumen a medida que nos acercamos. El juego permite elegir la banda sonora, pero la elección de las canciones no tiene mucho que ver con un juego de skate.

MULTIJUGADOR Y COMUNIDAD

Aparte del juego individual podemos jugar en modo multijugador a través de Live. Podemos jugar al modo JAM. En este modo competiremos con otros skaters para lograr la mayor puntuación en un spot. Los spots suelen ser pequeños y, muy a menudo, nos chocaremos con otros jugadores lo que llega a ser irritante. También podemos competir a S.K.A.T.E., mejor truco, carrera, etc.

El modo comunidad de Skate permite capturar videos que hemos grabado anteriormente, editarlos con varios efectos y publicarlos para que el resto de la comunidad pueda admirarlos. Los videos se pueden ver desde Live o desde la página web del fabricante. Los videos e imágenes publicados son además votados y comentados por los otros jugadores.

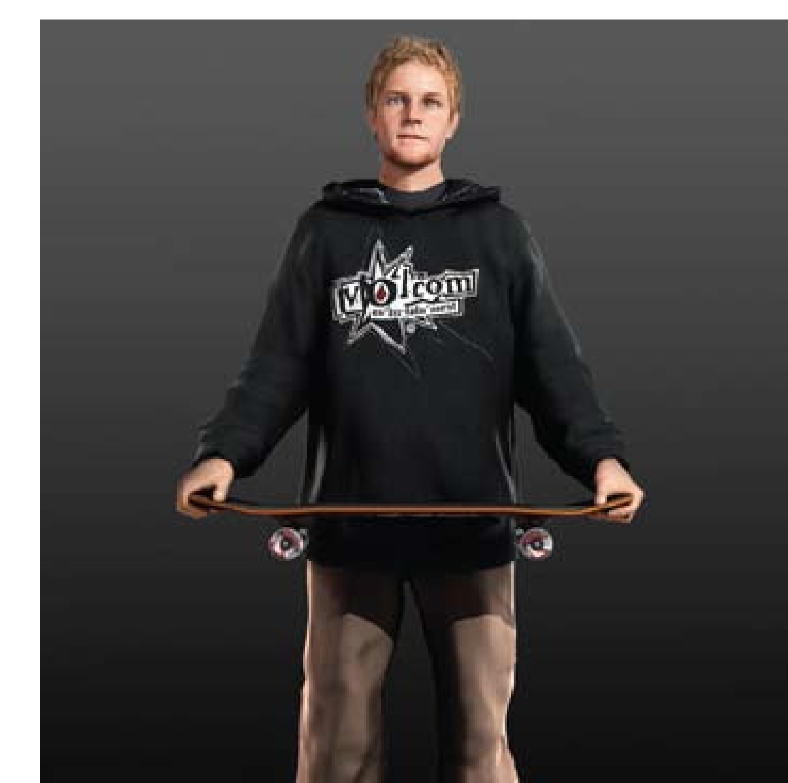
Marc Logarich

NUESTRO VEREDICTO_

En resumen skate es un juego de puro skate. Aunque tiene algunos fallos tiene un potencial impresionante. Con unos cuantos cambios se podrá convertir en el mejor juego de skate. Desde luego esperamos que la franquicia siga adelante y lancen más versiones en el futuro.







ENTREVISTA AL EQUIPO DE SKATE

Arnau Sans

El pasado Octubre, KULT acudió a un evento organizado por Electronic Arts con motivo del lanzamiento de Skate, coincidiendo con la celebración del campeonato de Skate King of Barcelona. Antes del campeonato, en el que pudimos ver a los skaters luciéndose en distintos escenarios urbanos de Barcelona, pudimos entrevistar a puerta cerrada a uno de los Producers de Skate, Deran Cheng:

Deran ¿Porqué elegisteis un nombre simple, Skate, para el juego?
Porque queríamos llegar a todo el skateboarding. El Skateboard no es una persona, es todo el mundo. Estábamos en una gran habitación, todo el mundo soltando ideas para el nombre, y ésta era tan singular, ¡tan simple¡, resumiendo... todo lo que queríamos...

¿Y porqué un juego de Skateboarding?
Porque... ¡Somos Skaters colega! Yo hago skate desde hace 20 años, otro del equipo ya hace 30 años que lo practica. Y llevamos jugando a videojuegos desde hace mucho tiempo. Así que este era nuestro soñado proyecto.

¿Y para Electronic Arts también era un proyecto interesante?
Nosotros los convencimos de que lo era.

¿Qué crees que el juego puede aportar al género?
Algo fresco. Creo que somos un nuevo tipo de juego. Puedes ponerte a jugar y hacer tu propia aventura. Por ejemplo, te vas a la Mega Ramp y estás ahí saltando durante 50 minutos, o durante 5 horas. Nadie te dice lo que debes hacer. Eso es el desafío.

¿Así que no habrá misiones?
Sí, habrá cientos de desafíos por hacer, pero si no quieres hacerlos, nadie te obligará. Al principio del juego, nosotros te enseñamos los controles, y después ya todo depende de ti. ¿Quieres hacer desafíos? Los haces. ¿Quieres convertirte en un Pro? Haz los desafíos. ¿Sólo quieres hacer skate por la ciudad? Haz skate por la ciudad.

He visto que la física es muy buena. No hay clipping, ni objetos que se incrustan en las esquinas o bugs en las colisiones
Y la razón de ello es que es física real. Esas ruedas están realmente girando sobre esa superficie. Cuando grindas, y las ruedas tocan la barandilla, detienen su giro. Es el único modo de hacer lo que queríamos.

Gráficos. He visto que los escenarios no están llenos de objetos, no hay falta de detalle, pero si poca abundancia de elementos. ¿Lo hicisteis a propósito?
Sí. Queríamos hacer una ciudad viva, que pareciese real. Tú, cuando paseas por Barcelona, no ves rampas por todos lados. Hay bordillos, bancos, hay cosas con las que puedes hacer skate, pero no hechas para el skate. Es un equilibrio delicado entre el realismo y la diversión.

¿Cómo se llama la ciudad?
Sanvanelona. Viene de San Francisco, Vancouver y Barcelona. Tres Mecas del Skateboarding. San Francisco tiene grandes colinas, mucha velocidad, el centro de la ciudad... Vancouver es una metrópolis con Skateparks, y un centro por el que puedes hacer Skate sin coches de por medio. Barcelona es una Meca de plazas, bancos, bordillos, mármol y una arquitectura maravillosa.

¿Reconocerán los jugadores de Barcelona sus Spots en la ciudad?
Hay dos Spots reales de San Francisco en el juego. El resto están solo influenciados por Vancouver y Barcelona, pero no son Spots reales.

¿La ciudad del juego tendrá monumentos o zonas de las ciudades reales? ¿O será similar sólo en espíritu?
En espíritu. Tenemos nuestros propios monumentos, de la arquitectura que hemos desarrollado para el juego.

¿Podrán los jugadores descargar nuevas zonas de la ciudad, expansiones o contenido extra?
Por ahora, no.

¿Se encontrarán los jugadores con guardias de seguridad que no quieren que hagan Skate?
Sí. ¡Y son muy "chungos"! Te persiguen y te empujan. Te pueden tratar realmente mal. Hay un desafío para una revista en el que tienes que patinar en una zona No-Skate y hacer todos los trucos que puedas antes de que te pillen.

¿De qué modo participaron los Pro Skaters en el desarrollo de Skate?
Yo grabé sus voces para los diálogos de los juegos. En las partidas, ellos te enseñan distintas técnicas para convertirte en un mejor skater, y algunos han hecho de consultores durante el desarrollo. PJ Ladd, Chris Cole... todos ellos han hecho también captura de movimientos.

¿Y juegan a Skate? o ¿no son aficionados a los videojuegos?
Algunos de ellos, inicialmente, no era aficionados a los videojuegos, pero ahora me llaman y: "¿cuándo me das el juego?, ¿cuándo me das el juego?, ¿cuándo me das el juego?"... Están muy emocionados. Sienta muy bien... porque hemos trabajado durante mucho tiempo y "mola" tener a los Pros y a la comunidad con ganas.

Gracias por tu tiempo Deran. Os deseo toda la suerte con vuestro juego. ¡Voy a ver si me dejan jugar un rato más a la Mega Ramp!

MAXIMUM GAME

CRYSIS

NOTA: 9,5
PENSAMOS QUE ES: Genial

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: PC
Desarrollador: Crytek
Distribuidor: EA



PROS_
· Los mejores gráficos de la historia.
· El mejor sonido de la historia.
· Tremenda jugabilidad.
· Gran modo multijugador.

CONTRAS_
· Es corto.
· Demasiado exigente con los requisitos mínimos.
· La historia no convence.

LINKS_
Visita: www.ea.com/crysis





COMO SOLDADO DE NUEVA GENERACIÓN LLEVAS UN NANO TRAJE CON EL QUE PUEDES MODIFICAR TUS HABILIDADES.

ENTRA EN EL TOP 10 Y LO HACE POR LA PUERTA GRANDE.

Crysis es un juego que pasó a la historia desde que fue anunciado hace dos años en el E3 del 2006. Supuso cambios importantes en la industria de los videojuegos. Por un lado el PC volvía a recuperar su superioridad gráfica ante las consolas y por otro, todo el mundo sabía que se avecinaba un gran juego porque las razones eran más que obvias, su creador era el joven y ambicioso grupo que desarrolló un clásico: Far Cry.
Ahora, varios años después, tras haber contemplado imágenes fotorealistas y unos vídeos que parecían de película llega por fin el videojuego más esperado, llega Crysis.

Las expectativas a cumplir eran altísimas se pedía, ni más ni menos que, un título revolucionario. Así que, después de tanto tiempo, la pregunta es clara: ¿es Crysis el mejor videojuego jamás creado? Pues... prefiero responder al final del artículo, porque queda mucho por contar y poder llegar a una conclusión.

Al arrancar Crysis, uno puede pensar: que el tráiler de inicio es de lo mejor que ha visto y que lo que tiene entre manos promete a más no poder; o que su ordenador es un trasto y necesita cambiarlo para disfrutar de los juegos de nueva generación. Si habéis tenido la fortuna de obtener la primera idea, os espera algo grande. El shooter, desde el primer segundo demuestra de lo que es capaz enseñando una de las caras 3D más reales que se han visto junto a la de Alyx en Half Life 2. Todo es diversión.

Tú eres un soldado del ejército americano que es enviado junto a un batallón especial de guerra para una complicada misión de rescate de unos arqueólogos secuestrados por el ejército norcoreano, sin ninguna razón aparente. Cuando llegas al lugar, ves que las cosas se complican, desde ahí la trama se desarrolla y acaba en una alarmante invasión alienígena. ¿Quién acabará con ella? Pues Will Smith, pero como él no está, esta vez te tocará a ti.

La historia no es nada novedosa pero aquí no tiene gran importancia. Lo que te hipnotizará son sus gráficos y su jugabilidad. Como soldado de nueva generación llevas un nano traje con el que puedes modificar tus habilidades. Elige fuerza máxima y te cargarás al enemigo de un puñetazo; elige velocidad máxima y esquivarás cualquier bala que pretenda alcanzarte; elige escudo crítico y las ráfagas enemigas sólo te harán cosquillas. Y si no quieres enfrentamiento, activa el camuflaje óptico y pasa desapercibido como el mismísimo Sam Fisher. Todo esto envuelto con unos efectos especiales increíbles: efectos de luz muy reales; física realista en la que una granada arrasa un área de árboles, barro y piedras; y un comportamiento de la IA enemiga que te sorprenderá en más de una ocasión. Esto no es todo, el juego también dispone del mejor sonido oído hasta ahora y de un multijugador para rato en el que podremos utilizar las opciones del traje contra nuestros adversarios en tiempo real.

Dragomir

NUESTRO VEREDICTO_ Ahora bien, ¿cuál es el problema de Crysis? Pues que, como la mayoría de los videojuegos actuales, es corto. Los requisitos mínimos para jugar exigen un ordenador de la NASA.
Así, respondiendo a la pregunta del principio, Crysis es uno de los mejores juegos. Entra en el top 10 y lo hace por la puerta grande. Ha cumplido. Merece ser jugado. Es imprescindible.







NEONES, OXIDO NITROSO Y HIP-HOP

JUICED 2

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Motor
Plataforma: Xbox 360, Playstation 3, PC, Nintendo DS
Desarrollador: Juice Games
Distribuidor: THQ

PROS_
· Gráficamente excelente.
· Modificaciones muy variadas.
· El ADN y las apuestas.

CONTRAS_
· Frames por segundo NO constantes.
· Control demasiado sensible.

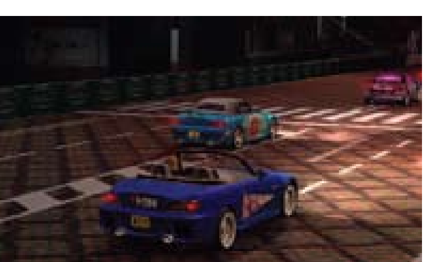
LINKS_
Visita: www.juiced2hin.com



EL INCREÍBLE EFECTO DE LUCES Y SOMBRAS Y LAS PARTÍCULAS, HACE QUE TENGAMOS UN APARTADO VISUAL MÁS QUE BUENO.







El fenómeno tunning es un hecho que arrastra masas, incluso para todos aquellos que lo practican y es justo eso, lo que se plasma en Juiced 2: Hot Import Nights. Largo es el recorrido que ha llevado el tunning en el mundo del videojuego. Ya en NFS: Underground pudimos disfrutar de: la modificación de coches, de carreras ilegales y de velocidad sin control.

La primera parte de este título apareció dentro de este ambiente de coches modificados, neones, hip hop, propulsión nitro y chicas espectaculares. "Juiced" nos presentó un producto bastante bien acabado, con multitud de opciones de carrera y de configuración, pero que no acabó de convencer ni a la crítica ni al público por detalles que lastraban la experiencia del juego. Ahora, en esta segunda parte, sus desarrolladores, se han centrado en la misma temática que en la primera parte, han aportado nuevos modos de juego, más coches, más circuitos, más espectáculo y el ADN del piloto.

La potencia de las nuevas consolas "Next-Gen" se deja notar en cada título que sale a la luz y éste no es menos. Los escenarios están bien diseñados, con gran cantidad de detalles y un modelado más que aceptable. También tienen un acabado agradable los personajes que pueblan las carreras, desde el usuario que creamos y que podemos modificar tanto físicamente, como su vestimenta, como el modelado y las animaciones de cada uno de ellos.

Los coches, tema principal del juego, también están perfectamente creados: Modelados excelentes, idénticos a sus homónimos reales y las texturas de gran calidad hacen que en general tengamos unos vehículos muy vistosos tanto por fuera como por dentro. Podemos personalizar el coche a nuestro gusto: faldones, capó, defensas, alerones, volante, retrovisores, asientos,... tenemos hasta la posibilidad de cambiar el sistema de puertas con apertura vertical y añadirle vinilos para hacerlo más vistoso, si cabe. Las luces y las sombras y el detalle del texturizado con el que está hecho el terreno, hace que tengamos un apartado visual más que bueno.

La tasa de frames por segundo no es muy estable. Nos podemos encontrar que en una zona con bastantes luces u objetos, el juego no mantiene sus fps. Detalle que puede llegar a perjudicarte en la carrera. Esto no es bueno. Pero al menos es lo único.

La música es como era de esperar: el Rap, el Hip Hop y el techno son la base que suena en Juiced2. Muy entretenida y a la medida del juego. Las voces, completamente en castellano, están perfectamente dobladas y cumplen sobradamente su función que no es más que explicarte cómo funciona cada nueva prueba y la manera de conducir de cada piloto.

Juiced 2: HIN tira mucho más hacia un tipo de conducción arcade: no hay prácticamente nada que haga que este juego parezca un simulador. Sólo que el motor físico es demasiado sensible haciendo que los coches giren y respondan bruscamente a cada movimiento del pad. La verdad es que es poco intuitivo y hace falta un rato para acostumbrarte a girar y a frenar. Una vez aprendido esto te aseguramos que pasarás un buen rato corriendo a toda velocidad y derrapando con tu coche.

En el juego tenemos que crear nuestro personaje, configurar su apariencia física y su vestimenta. Las opciones son muy variadas y hará que nuestro conductor sea único en la red.
Algo novedoso que no habíamos visto antes es el factor ADN: este nos dirá cómo es tu manera de conducir y se irá plasmando en cada carrera que hagas. El ADN nos servirá, también, para "leer" las características de los demás pilotos, viendo sus niveles en cada apartado. Además, podremos bajar a nuestra consola el ADN de nuestros amigos por Live para utilizarlo en carreras personalizadas. La CPU tratará de "simular" lo máximo posible la forma de conducir según el ADN del piloto. También podremos correr contra el ADN de famosos como: el futbolista Djibril Cissé, Samuel Hubenitte y otros personajes famosos del mundo tuning.

El modo trayectoria es el principal del juego y es donde podremos: avanzar, obtener mejores coches, accesorios y vinilos; y en definitiva, labrarnos como conductor. Este apartado consta de diferentes pruebas que tendremos que superar para ganar dinero. Las pruebas son bastante típicas: carreras (gana el primero), eliminación (el último se elimina en cada vuelta) y drifting (derrapes perfectos para acumular puntos). También puedes conseguir pequeños retos en cada carrera que hagas, como puede ser el dar un salto de más de 3 segundos, acosar a "X" rival... etc.

Un garaje particular nos ayuda a guardar todos nuestros coches. Los podremos mejorar y si queremos, después, los podremos vende por Xbox Live.

Daniel Mora

NUESTRO VEREDICTO_ La experiencia de juego en Juiced 2 es bastante buena. A los amantes del arcade y de la velocidad este juego les encantará porque reúne todo lo necesario del mundo del tuning más algunos añadidos como: el ADN, las apuestas y hasta un banco de potencia para ver el rendimiento de nuestros bólidos.

O CÓMO SOBREVIVIR SIENDO HOMBRE MUERTO

KANE & LYNCH: DEAD MEN

NOTA: 7
PENSAMOS QUE ES: Bueno

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360, PS3
Desarrollador: IO Interactive
Distribuidor: Eidos/Proein

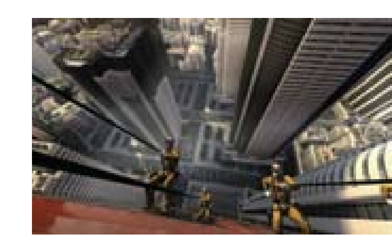
PROS_
· Controlar a dos reos que están constantemente escapando de la muerte.
· El doblaje, en castellano ayuda a meterte en el papel.
· Modo cooperativo (tú controlas a Kane, yo a Lynch y, a por todas).

CONTRAS_
· Es un juego adulto y crudo, por tanto sólo recomendable para adultos.
· El apartado gráfico presenta deficiencias.
· Todo apunta a que tendrá secuela… (¿Eso es bueno o malo?).

LINKS_
Visita: www.kaneandlynch.com











Kane & Lynch: Dead Men no es un juego de niños. Para nada. Más bien al contrario, y sólo hace falta saber que es una continuación no oficial del estilo de juego que IO Interactive popularizó gracias a su saga Timan; esto es: adulto, visceral, crudo e hiriente. Para empezar, Kane y Lynch, los dos protagonistas del juego, no son en absoluto héroes comunes. Se trata de dos condenados a muerte que, misteriosamente, son "rescatados" en su camino hacia el corredor. Aparentemente se trata de una organización paramilitar a la que Kane perteneció en el pasado y a la que debe un montón de pasta, por lo que ellos mismos se han ocupado de salvarle momentáneamente la vida para que pueda molestarse en devolvérsela. A su lado, Lynch, un psicópata medicado con un increíble parecido a Santiago Segura, se convierte en su compañero y a la vez vigilante, mientras Kane intenta desentrañar la situación y salir con vida de ella.

Contamos la historia porque éste es uno de esos casos en los que la trama del juego pasa por delante del resto de aspectos. Un argumento repleto de misterios, organizaciones mafiosas enlazadas entre ellas y como protagonistas dos pobres reos que de pobres no tienen nada pero, como todos, quieren salvar como sea su pellejo. Todo ello envuelto en un ya habitual juego de acción en tercera persona, en el que podemos controlar tanto a Kane como a Lynch (depende del episodio y del momento) y en el que seguramente la mayor novedad sea una extraña cámara que por defecto se sitúa, no justamente detrás del personaje, sino más bien a un lado, por encima del hombro. Esto, unido a que controlarla no es que sea la más sencilla de las tareas, hace que el primer contacto con el juego sea... extraño.

Pese a ello, Kane & Lynch no defraudará a los seguidores del Agente 47 (el protagonista de Hitman), aunque resulta bastante evidente que con unos cuantos meses más, el juego hubiera podido ser mucho mejor, puesto que se habrían solucionado temas como el manejo de los personajes (algo descontrolado) y se podría haber añadido novedades a un sistema de juego ya de por sí bastante eficiente. Dead Men destaca por su historia cinematográfica, bien narrada y enlazada, y el juego ofrece una variedad de situaciones muy elaboradas, pero el apartado gráfico ofrece una de cal y otra de arena: por una parte unos escenarios fantásticos, con buenas texturas y bastante fluidez; y por otra unos modelados de personajes que dejan bastante que desear, con animaciones toscas y poco naturales. Con todo, resultará de lo más entretenido para los fans del género.

Aleix Ibars

NUESTRO VEREDICTO_ A nivel técnico presenta desigualdades, pero la historia es atrayente (aunque nada especialmente destacable).

¿ESTÁS PREPARADO, FORASTERO?

HELLDORADO

NOTA: 7
PENSAMOS QUE ES: Bueno

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Estrategia
Plataforma: PC
Desarrollador: Spellbound Studios
Distribuidor: Nobilis

PROS_
· Muchas posibilidades de juego.
· Posibilidad de hacer macros.

CONTRAS_
· Dificultad a veces excesiva.

LINKS_
Visita: www.helldorado.spellbound.de



Spellbound Studios ya en su momento nos dio una de cal y otra de arena. Su franquicia "Desperados" tuvo un éxito notable en su primera entrega, cosa que no sucedió con la secuela "Desperados 2". Esta dejó un amargo sabor de boca y con una postura defensiva a la mayor parte del público ante lo que podrían esperar de una nueva entrega.

Spellbound Studios sabía esto y quisieron hacer algo que no sólo estuviese más pulido, sino que fuera notablemente mejor que las dos. De ese entusiasmo y esas ganas nació Helldorado.

Helldorado se basa, como ya es costumbre, en el salvaje oeste americano, introduciéndose en el género de la estrategia en tiempo real y de acción táctica.

Tras la venganza del protagonista Cooper por la muerte de su hermano a manos de Lloyd Goodman, la paz parece haber vuelto a las vidas de los amigos del pistolero. Sin embargo, la desaparición y el secuestro de Doc McCoy pone en jaque de nuevo al grupo que se verá inmerso en una trama iniciada por la viuda de Goodman que va más allá de lo que parece.

A partir de ahí empezarán nuestras aventuras, siendo un criminal a ojos de todos, deberemos salvarle la vida al amigo íntimo de Cooper.

Sólo con echarle un vistazo llegaremos a la conclusión de que nos resulta extremadamente familiar y no es de extrañar puesto que está totalmente inspirado en la internacional saga "comandos".

El acabado gráfico de Helldorado es muy característico con su vista de pájaro y sin necesitar de un gran equipo para moverlo. Aquí no priman los efectos especiales ni los gráficos espectaculares, tan sólo necesitaremos una gran fluidez en cuanto a fps, hecho que han sabido pulir bien sus desarrolladores. Un apunte es que no sólo tendremos la tradicional vista isométrica o "de pájaro",

Aún, así, todos los escenarios están muy bien detallados y nos han dejado muy satisfechos en este apartado.

La manera en la que cada uno lleva a cabo cada misión es totalmente abierta: debes pararte a pensar antes de moverte para decidir cual será tu táctica y tendremos que gestionar las

EL ACABADO GRÁFICO DE HELLDORADO ES MUY CARACTERÍSTICO CON SU VISTA DE PÁJARO Y SIN NECESITAR DE UN GRAN EQUIPO PARA MOVERLO.



habilidades únicas de nuestros héroes para cumplir nuestro objetivo.

Su nivel de dificultad es muy ajustado: En los distintos escenarios del juego, aún en el nivel de dificultad medio, pondrán a prueba nuestro ingenio.

A pesar de la dificultad del planteamiento del tipo de juego es bastante sencillo: disponemos de un abanico de personajes, que puede llegar a un máximo de seis, con el que deberemos sortear una serie de situaciones a modo de puzzle. Hay múltiples enemigos en pantalla que quieren hacernos la vida imposible y deberemos evitar que cualquiera de nuestros héroes muera utilizando la enorme variedad de habilidades a nuestro alcance: desde disparar, a ir en modo sigilo o a dormir con sedantes hasta despistar con piedras o ruidos a nuestros enemigos.

En este tipo de juegos se pone en práctica muy continuamente la famosa frase "de los errores se aprende" pues tendremos que fallar varias veces para ver al final como conseguir nuestro cometido.

La verdad es que en Helldorado la paciencia debe ser una de nuestras amigas, hecho que no todos están dispuestos a asumir, pero el ver que todo sale como hemos calculado... no tiene precio.

La IA de los enemigos es bastante buena y como nos vean ya podemos ir diciendo adiós a la vida. Por suerte tendremos pequeñas ayudas. También han querido primar un poco la variedad, haciendo que podamos optar por ser un poco más directos matando enemigos de 5 en 5 con explosivos o mezclando habilidades de nuestros personajes para hacer más entretenido nuestro ataque.

Algo que no deja de ser curioso es que podemos hacer macros. Coge una secuencia de determinadas acciones y reúnelas para hacerlas con un solo botón o clic. Ahora os preguntaréis, ¿dónde está lo curioso? Pues bien, el hecho es que al efectuar una macro Spellbound ha añadido la posibilidad de ver la secuencia como si de una película se tratase, no está nada mal.

Daniel Mora

NUESTRO VEREDICTO_ Helldorado es un buen juego de estrategia en tiempo real y de acción táctica con un buen motor gráfico, grandes posibilidades de juego y muchas novedades que harán que los que decidan pasar unas horas delante de la pantalla con él pasen un rato divertido.



NOMBRE: **Eduard Garcia Godàs.**
EDAD: **26.**
NACIDO EN: **Barcelona el 30 de Octubre de 1981.**
PROFESIÓN: **Copy Creativo en TBWA.**

PRIMER VIDEOJUEGO AL QUE JUGASTE:
Alex Kidd in Miracle World de Master System.

ULTIMO VIDEOJUEGO AL QUE HAS JUGADO:
The Eye of Judgment para Playstation 3.

CUÁNTAS CONSOLAS HAS TENIDO?
Creo que responderé antes hablando de cuáles no he tenido: la Mega Drive y la Game Gear de Sega.

Y JUEGOS (APROX.)?
Supongo que la cifra no llega a los 100.

QUÉ TE HAN APORTADO LOS VIDEOJUEGOS?
Poder vivir vidas alternativas y satisfacer así mis alter egos más salvajes.

EN QUÉ ANDAS METIDO ÚLTIMAMENTE?
Actualizando mi blog: www.dudusstar.blogspot.com



FOTO: GERARD RIERA